

DVD

EXKLUSIV-DEMO:
STRONGHOLD CRUSADER
+ RAVEN SHIELD-STICKER

€ 4,99 10/02

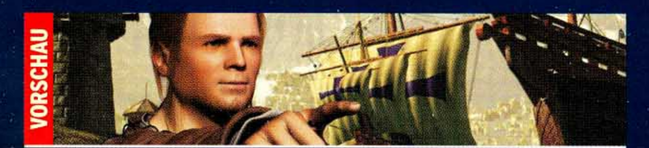
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-
Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland, Portugal € 6,75
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

Dauertest!

48 STUNDEN MIT

UT 2003

Wir bewerten Technik, Waffen, Maps! 23 Minuten Video!



VORSCHAU

ANNO 1503

Fast fertig: 10 Features, die Sie noch nicht kennen!

LAN SELBST GEMACHT

Das können Sie auch: In zehn Schritten zum Spiele-Netzwerk!



TEST

SPIEL DES MONATS: MAFIA

GTA 3 abgehängt! Riesen-Test + Video + Komplettlösung!

C&C GENERALS

Kein NOD, kein GDI – aber Spielspaß wie im ersten Teil!

4 191278 204996 10

AUF 2 DVDs: 66 Demos, 23 Videos, 18 Updates, 30 Tools & Treiber, 18 Gratis-Spiele & -Anwendungen



EXKLUSIV-DEMO

STRONGHOLD CRUSADER

Tutorial und komplette Mission



EXKLUSIV-DEMO

EMPIRE EARTH ADD-ON

Ohne Hauptprogramm spielbar!



PROJECT NOMADS

Demo: Action-Strategie-Mix in 3D



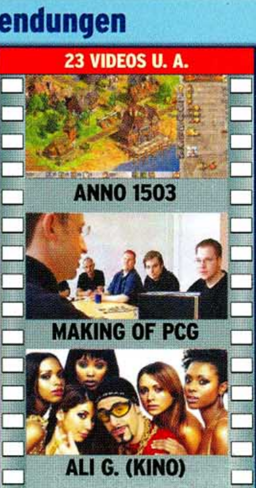
BATMAN VENGEANCE

Demo: 2 Stunden mit Bruce Wayne



23 MINUTEN UT 2003

Video: Exklusive Spielszenen



23 VIDEOS U. A.

ANNO 1503

MAKING OF PCG

ALI G. (KINO)



10-jähriges **Jubiläum**

Freitag | 26. Juli 2002

Liebe macht blind. Jüngstes Opfer: Georg Valtin. Schweren Herzens quittiert er daher den Dienst bei PC Games. Seinen tränenreichen Abschied deuten wir dahingehend, dass er künftig für eine Gazette schreiben muss, die Monat für Monat von messbar weniger Spielefans als PC Games gelesen wird (sagt die Medien-Instanz AWA). Schwamm drüber, dafür darf er seine neue Wohnung mit der Liebsten teilen – wenn das nichts ist! Derweil laufen Bewerbungsgespräche für die Volontariats- und Redakteursstellen. Bestimmt können wir Ihnen zur 11/02 eines der neuen Team-Mitglieder vorstellen.

Mittwoch | 14. August 2002

In ganz Deutschland gibt es die 99%-Version von **Unreal Tournament 2003** nur ein einziges Mal. Und PC Games darf damit 48 Stunden am Stück durchspielen. Exklusiv. Mehrere Redakteure fraggen, deathmatchen und capturen Flags, was das Zeug hält. Und lassen natürlich das Videoband mitlaufen. Das Ergebnis sind über 20 Minuten brandheißer Spielszenen auf DVD, die wie eine „Pixelpracht"-Verfilmung wirken. Warum **UT 2003** der heißeste Multiplayer-Action-Spaß seit Erfindung des TCP/IP-Protokolls wird, lesen Sie ab Seite 46.

Freitag | 16. August 2002

Die Marktforscher haben sich geirrt: Schneller als gedacht ist der Anteil der DVD-Besitzer hochgeschnellt – kein Wunder, wird doch inzwischen mit jedem neuen PC ein DVD-Laufwerk ausgeliefert, viele rüsten nach. Dementsprechend viele Leser haben uns geschrieben und darum gebeten, wieder eine eigene DVD-Ausgabe anzubieten – alles auf einem Datenträger, ohne Scheiben-Jonglieren. Ab dieser Ausgabe liegen CD- und DVD-Heft getrennt am Kiosk aus. Zum Jubiläum gibt's als Geschenk eine extra produzierte Geburtstags-DVD mit vielen Überraschungen (unter anderem Rossi live im Interview, Making of PC Games, Kult-Demos, Heft-Galerie u. v. m.) und den offiziellen PC-Games-Tuning-Guide zum Herausnehmen obendrauf. Welches andere Magazin bietet Ihnen zwei DVDs plus Gimmick für unter fünf Euro? CD-Besitzer greifen zur PC Games mit CD, die noch günstiger als die bisherige Magazin-Ausgabe angeboten wird: Für gerade mal € 2,99 gibt's Profi-Wissen plus alle wichtigen Demos, Videos und Patches auf der Silberscheibe. Zum Jubiläum gönnen wir uns zudem ein überarbeitetes, übersichtlicheres Titelbild.

Dienstag | 27. August 2002

Die 121. Ausgabe ist im Kasten! Zehnjähriges! Geburtstag! Jubiläum! Für so vieles möchten wir Ihnen, den Lesern von PC Games, danken: für Ihre Treue, für Kritik, für Vorschläge, für Zigtausende von Leserbriefen, dafür, dass uns allmonatlich Hunderttausende von Fans das Vertrauen schenken. Unsere Vorsätze für die nächste Dekade: noch vehementer für Ihre Interessen gegenüber den Spieleherstellern eintreten. Bei Vor-Ort-Terminen sprechen wir seit jeher die Themen an, die Leser und Spieler bewegen. Mit Ihrer Unterstützung wollen wir unseren Einfluss geltend machen, damit PC-Spiele das schönste Hobby der Welt bleiben. Atemberaubende Spielwelten, verführerische Grafik, süchtig machendes Gameplay – und all das so ausgereift wie möglich.

Viel Vergnügen mit der Jubiläumsausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

CHRISTIAN MÜLLER

... lässt sich nichts einflößen. Schon gar nicht Respekt. Nur ein einziges **Unreal Tournament 2003**-Match hat er während der zweitägigen Dauer-Session gegen die versammelte Presse-Mannschaft von Infogrames verloren. Wir gratulieren! Die umfangreiche Dokumentation startet auf Seite 46.

RÜDIGER STEIDLE

... ist fast daran verzweifelt, den Machern von **Vietcong** (Seite 58) beim Mittagessen auf Englisch zu erklären, was denn bitteschön ein „fränkisches Schäufele" ist. Ernst gemeinte Vorschläge, die über „Roasted pork – yummy!" hinausgehen, bitte direkt an Rüdiger (rs@pcgames.de).

THOMAS WEISS

... ließ es sich nicht nehmen, seinen PC mit dem Original-**Raven Shield**-Alu-Sticker zu verzieren, den Ubi Soft allen PC-Games-Lesern schenkt (auf Seite 51). Der Taktik-Shooter aus der **Rainbow Six**-Familie hat es dank famoser Grafik bereits in die Rubrik Pixelpracht geschafft. Möge der Sticker solide haften!

Inhalt 10/2002

Aktuelles



Rollercoaster Tycoon 2
Yeehaa! Zweifache, vierfache, achtfache Erdbeschleunigung! Ab November lässt Sie Chris Sawyer wieder die größten und verrücktesten Achterbahnen der Welt bauen.

Vorschau



Das Ding
Grusel, Horror, Schocker? Fox Interactive schickt Sie auf die Schneespuren von John Carpenters Filmerfolg **Das Ding, das aus der Kälte kam.**

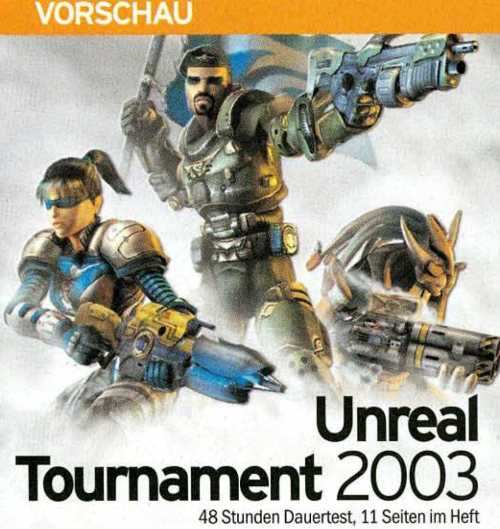
Test

AKTUELLES



10 Jahre PC Games
Ein Rückblick auf zehn Jahre Spiele-Geschichte. Die größten Hits, die schlimmsten Pannen. Außerdem: Wie PC Games das Computerspiel-Hobby gesellschaftsfähig gemacht hat.
S. 21

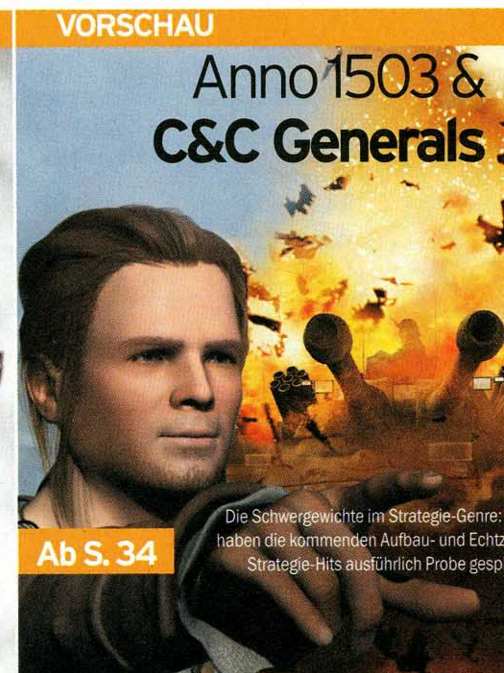
VORSCHAU



Unreal Tournament 2003
48 Stunden Dauertest, 11 Seiten im Heft und 23 Minuten Video auf DVD: Als einziges deutschsprachiges Magazin hat PC Games den Ego-Shooter-Kracher richtig angetestet.
S. 46

VORSCHAU

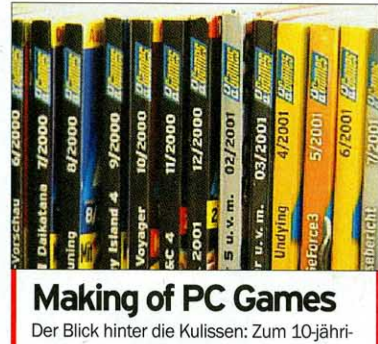
Anno 1503 & C&C Generals



Die Schwergewichte im Strategie-Genre: ... haben die kommenden Aufbau- und Echtz... Strategie-Hits ausführlich Probe gesp...
Ab S. 34

Tipps & Tricks

Hardware



Making of PC Games

Der Blick hinter die Kulissen: Zum 10-jährigen Jubiläum öffnen wir unsere Verlags- und Redaktions-Türen und zeigen Ihnen, wie die PC Games jeden Monat hergestellt wird.

Service

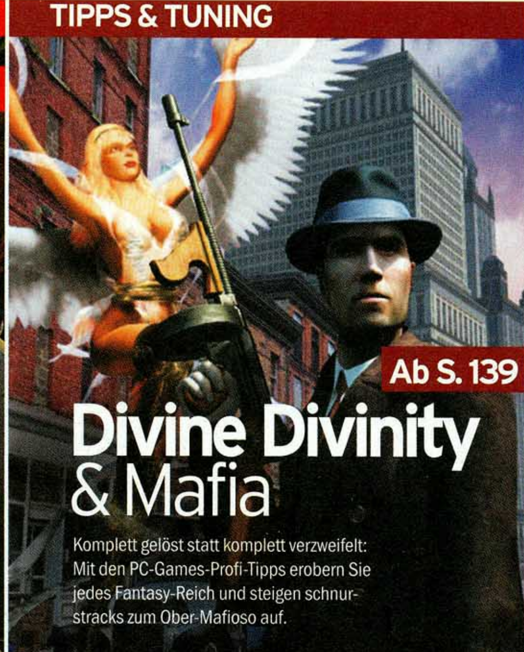
TEST



Mafia S. 74

Nach **GTA 3** hat Take 2 ein weiteres Action-Abenteuer der Extraklasse im Programm. PC Games stellt fest, warum Sie unbedingt Mitglied dieser „ehrenwerten Familie" werden sollten.

TIPPS & TUNING



Ab S. 139

Divine Divinity & Mafia

Komplett gelöst statt komplett verzweifelt: Mit den PC-Games-Profi-Tipps erobern Sie jedes Fantasy-Reich und steigen schnurstracks zum Ober-Mafioso auf.

HARDWARE



LAN-Leitung

In zehn Schritten zum Spiele-Netzwerk: Wappnen Sie sich für die kalten und verregneten Herbst-Wochenenden. Schluss mit der Langeweile, veranstalten Sie Ihre eigene LAN-Party.

S. 164



Doom 3

Wer in **Jedi Knight 2** einen Schuss aus dem Blaster abgibt, taucht die Umgebung kurz in grelles Licht. Das ist schön und gut, aber der Schattenwurf anderer Objekte bleibt davon völlig unberührt. In den meisten aktuellen 3D-Spielen sind Lichtquellen statisch und Schatten aus Performance-Gründen bereits im Vorfeld festgelegt. **Doom 3** krempelt das um: Lichtquellen sind grundsätzlich dynamisch. Mündungsfeuer würde einen dunklen Raum nicht nur erhellen, sondern auch Schatten verursachen, die sich in Relation zur Lichtquelle bewegen. Einen anderen Pfad beschreiten die Entwickler auch beim Design der Figuren. Diese setzen sich nicht – wie man nach diesem Bild annehmen würde – aus unzähligen Polygonen zusammen. Ganz im Gegenteil: Es kommen relativ wenig Polygone zum Einsatz. Die Tiefenwirkung ist aufs Bump Mapping zurückzuführen, das in **Doom 3** standardmäßig für Texturen verwendet wird. Im Zusammenspiel mit den dynamischen Lichtquellen ergibt sich so eine detaillierte und plastische Optik. Die Folge: Der Prozessor wird entlastet, die Grafikkarte muss dafür umso mehr schwitzen. **Doom 3**-Entwickler John Carmack: „Jedem, der mich zum Thema Hardware und **Doom 3** befragt, empfehle ich eine Geforce4 Ti." Ob das Ende 2003 immer noch gilt?

Entwickler .... id Software
Anbieter .... Activision
Termin .... Ende 2003



Wir gaben dir das Handbuch für Taktische

Standardisierte Handzeichen für Einsätze der RAINBOW SIX Spezialeinheit

Gewehr | Hund | Ich sehe
aufschließen | Gruppenführer | verstanden
ommen | Munition | Pistole
ormation | Reihen-Formation | aufbrechen

Standardisierte Handzeichen für Einsätze der RAINBOW SIX Spezialeinheit

still stehen | Feind | ducken
Geisel | hierher | Bereich decken
Tür | Scharfschütze | Schrotflinte
Stop | Gas | ich höre





... Hol dir die Multiplayer Demo auf www.ravenshield.de

KOMMANDOEINSÄTZE.

DU HAST 2 MONATE, UM ZU ÜBEN ...



24. OKTOBER 2002

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



Ein persönlicher Blick zurück

Es muss im März 1992 gewesen sein. Die Gauck-Behörde hat gerade ihre Arbeit aufgenommen, die Bundeswehr beteiligt sich das erste Mal an Hilfseinsätzen der UNO, die Hitler-Tagebuch-Posse "Schtonk" erhält den Bundesfilmpreis und der VfB Stuttgart sollte Deutscher Fußballmeister werden. In Nürnberg grübeln eine Handvoll Redakteure über einem Zeitschriftenkonzept. Einem Heft nur für PC-Spiele, mit Diskette. Während Grafiker an Logo und Heftdesign arbeiten, klingelt das Telefon. "Ich möchte mich als freie Mitarbeiterin bewerben. Was für eine Zeitschrift wollen Sie da eigentlich machen? Mein Name ist Maueröder, Petra Maueröder." Die erste PC-Games-Ausgabe erscheint am 2. September und unsere Idee schlägt ein wie eine Bombe. Wenige Monate später wird PC Games zum meistverkauften PC-Spiele-Magazin, Oliver Menne und Thomas Borovskis übernehmen das Ruder in der Chefredaktion, während ich mich anderen Heft-Projekten widme. Petra gibt ihre freie Mitarbeiterschaft auf und gehört fortan zum festen Redaktions-Team. Mit Handels- und Multimedia-Magazinen beschäftigt, schiele ich immer wieder auf die Kollegen. Dort folgt ein Paukenschlag auf den anderen: CD-ROM, Video-Reportagen, Homepage. Plötzlich hat PC Games zwei Cover-CDs, ein Testcenter, Tastaturschablonen oder Tipps & Tricks-Poster und die erste Cover-DVD Deutschlands. Was für eine Karriere. Im Herbst 2001 kehre ich dorthin zurück, wo alles begonnen hat. PC Games hat mich wieder ... Nein, ich habe die PC Games wieder. Denn sofort fühle ich mich nicht nur an alte Zeiten erinnert, sondern spüre den gleichen Enthusiasmus, dieselbe Energie und den ungebrochenen Teamgeist, um jeden Monat das beste PC-Spiele-Magazin auf die Beine zu stellen. Fast alle Kollegen der ersten Stunde sind noch mit dabei. Petra avancierte zu Deutschlands einziger Spielemagazin-Chefredakteurin, Oliver wirkt als Redaktionsvorstand im Hintergrund, Thomas ist Chef der Online-Abteilung und maßgeblich am Erfolg von pcgames.de beteiligt. Harald Wagner ist nach wie vor Spiele-Redakteur aus Leidenschaft. Genau wie ich. CHRISTIAN MÜLLER

QUAKECON 2002

Id Software zeigt Flagge

Vier Tage LAN-Turniere, Arbeitskreise, Vorträge, Spielevorführungen. Die Quakecon im texanischen Mesquite war auch im Jahr 2002 wieder eine Miniaturausgabe der E3. Die LAN-Party wurde schon vor Jahren von id Software dazu auserkoren, den anwesenden Fans exklusive Einblicke in die Welt der 3D-Action-Shooter zu gewähren. Neben **Doom 3** enthüllten id Software und Activision die ersten bewegten Bilder von etlichen auf der **Doom**- und **Quake**-Engine basierenden Spielen. Die **Doom 3**-Vorführung war nur wenige Minuten länger als die der E3, was vor allem an neuen, in all ihrer grausigen Ausführlichkeit gezeigten Sterbesequenzen lag. Echte Neuigkeiten über den Einzelspieler-Shooter wurden nicht gemeldet. Noch weniger gab es über **Quake 4**: Ja, bei Raven Software werde daran gearbeitet. Nein, zu sehen gebe es noch nichts. Das Studio arbeitet derzeit ohnehin vor allem an **Soldier of Fortune 2,** das mit neuartigen Schleich-Missionen, 36 Trefferzonen und einer ausgefeilten Bot-KI spielerisch deutlich anspruchsvoller als der Vorgänger wird. Da Raven somit keine Zeit für **Elite Force 2** bleibt, wurde Ritual Entertainment mit der Entwicklung beauftragt. Was in den Missionen passieren wird, steht ein halbes Jahr vor Release noch längst nicht fest, wohl aber, wie sie aussehen werden: Die Demo-Levels erinnern mit ihrer Architektur und den nicht serienkonformen Monstern stark an **Doom 3**. Neues von **RtCW: Enemy Territory:** Hierbei wird es sich um ein separates Spiel handeln, das neben neuen Einzel- und Mehrspielerkarten mit dem „Covert Ops" eine Spezialeinheit mit Tarn- und Verkleidungsfähigkeiten aufweist. Zudem gewinnen die Spielfiguren nun Erfahrungspunkte und Bots können in den Mehrspielerkarten ins Team genommen werden.



RTCW: ENEMY TERRITORY

ELITE FORCE 2

DOOM 3

PC-GAMES-AKTION

Deutschlands bester Spielekenner



Sie wissen, was SCUMM ist, wie die Flugstaffel in **Strike Commander** heißt und wie sich die Firma Ascaron zu Zeiten von **Anstoß 1** nannte? Prima, dann sind Sie schon mal für drei unserer 100 kniffligen Fragen bestens gerüstet. Denn auf www.pcgames.de startet im September das große Quiz zum PC-Games-Jubiläum: Wir suchen die fünf besten Spielekenner! Die laden wir dann in die Redaktion nach Fürth ein, wo wir einen exklusiven Blick hinter die Kulissen gewähren - Kaffee trinken mit Rossi, Mitdiskutieren in der Redaktionskonferenz, Ausprobieren neuester Spiele-Knüller, kurz: ein Erlebnis, das es für kein Geld der Welt zu kaufen gibt. Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf der PC-Games-Website.



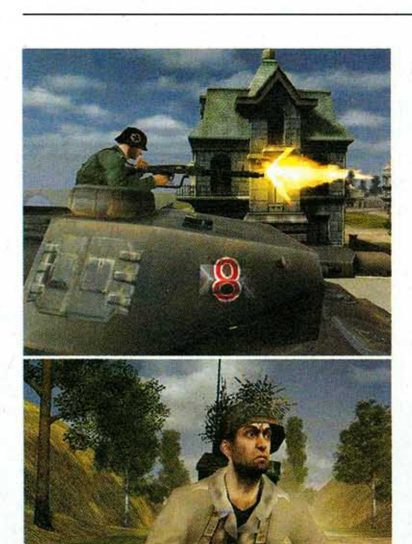
Enclave versetzt den Spieler in eine dunkle, mittelalterliche Fantasywelt: Ein tiefer Riss trennt hier die Völker des Lichts und der Finsternis. Als sich im Laufe der Jahrhunderte jedoch der Riss wieder schließt, gehören Scharmützel zwischen den Mächten des Lichts und der Finsternis entlang der Grenzgebiete zum Alltag. Der in 24 Level aufgeteilte Genremix aus Adventure, Action- und Rollenspiel wird Ende 2002 von Swing! veröffentlicht.



VAMPIRE HUNTER

Gruselspaß in London

Spellbound ist fleißig: Kaum wurde der **Desperados**-Nachfolger **Robin Hood** fertig gestellt, tüftelt das Team bereits am für Ende 2003 Echtzeit-Taktikspiel **Vampire Hunter** (Arbeitstitel). Das Spiel entführt Sie ins schauerliche London des 19. Jahrhunderts, wo Sie - bewaffnet mit Holzpflock, Kreuz und Knoblauch - fiese Vampire ausräuchern sollen. Die hochdetaillierten Szenarien sehen schon jetzt atemberaubend aus.



BATTLEFIELD 1942

Muss **CS kapitulieren?**

Electronic Arts nahm sich mit **Battlefield 1942** der hehren Aufgabe an, mehrere Waffengattungen in einem Online-Spiel unterzubringen. Mittlerweile ist eine erste Demoversion verfügbar, die zeigt, wie die Kombination aus Ego-Shooter, See-, Flug- und Panzersimulation tatsächlich zum **Counter-Strike**-Killer werden könnte. Bis zu 64 Kämpfer werden sich vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs auf den bis zu 16 Quadratkilometer großen Landschaften tummeln. Damit die Spieler nicht planlos herumirren, weist das Programm den Fraktionen automatisch Ziele zu. Zugunsten der Spielbarkeit wird **Battlefield 1942** nicht ganz realistisch sein: Die Infanterie wird einen Panzer leicht knacken können, und ein B-17-Bomber hat gegen einen Jägerangriff kaum Chancen. Der voraussichtliche Erscheinungstermin ist der 20. September 2002.

Blizzard zum Verkauf?

Bis vor kurzem kursierten Gerüchte, der krisengeschüttelte Vivendi-Konzern wolle zum Abbau des Schuldenbergs die Spiele-Abteilung (inklusive Sierra und Blizzard) veräußern. Geschäftsführer Jean-Rene Fourtou hat dies in einem öffentlichen Brief an die Aktionäre dementiert.

Westka zahlungsunfähig

Das Kölner Studio Westka hat zum 31. Juli Insolvenz angemeldet. Insbesondere die Arbeiten am ambitionierten Unreal-Shooter Y-Project und an einem neuen 3D-Aufbau-Spiel sollen weitergeführt werden.

Take 2 kauft CS-Macher

Der Publisher Take 2 hat die Barking Dog Studios (Counter-Strike Beta 5, Global Operations) für drei Millionen US-Dollar eingekauft. Die Firma trägt ab sofort den Namen Rockstar Vancouver. Derzeit arbeitet man dort an zwei geheimen Titeln.

Autobahn Raser im Kino

Davilex hat auf der Games Convention nicht nur Autobahn Raser 4 und das Spiel zur Fernsehserie Knight Rider vorgestellt, sondern auch Pläne für einen Autobahn-Raser-Kinofilm enthüllt.

Activision kauft Würmer

Activision hat einen Vertrag mit dem Studio Team 17 abgeschlossen. Worms 3 soll im nächsten Jahr veröffentlicht werden.

Skispringen 2003 kommt

RTL und THQ bringen im Spätherbst 2002 die 2003-Version von RTL Skispringen auf den Markt. Neu: Erfahrungspunkte, Karriere- und Bundestrainermodus, komplett neue Steuerung, verbesserte Grafik, Editor uvm.



TOP 10 DEUTSCHLAND		
1	-1	WARCRAFT 3
2	-2	NEVERWINTER NIGHTS
3	-3	GTA 3
4	▲5	PORT ROYALE
5	NEU	DIVINE DIVINITY
6	NEU	DIE SIMS (DVD)
7	▼4	GRAND PRIX 4
8	NEU	ZOO TYCOON
9	NEU	DIE SIMS: URLAUB TOTAL
10	-10	DUNGEON SIEGE

Quelle: SATURN

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Wir finden heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.



1 WARCRAFT 3 (Blizzard/Vivendi Universal)
NEU – Vormonat: -
DICK UND DOOF spielen im Battle.Net und jagen ihren Gegnern Angst ein, indem sie sagen: „I ate Charly Chaplin for breakfast, n00b!"

2 GTA 3 (Rockstar Games/Take 2)
Vormonat: 1
AUF UND AB bewegt sich der Wagen, wenn Sie eine Dame einladen und an einen abgelegenen Ort fahren.

3 NEVERWINTER NIGHTS (Bioware/Infogrames)
Vormonat: 4
BLACK & DECKER heißt die Waffe des Level-8-Heimwerkers. Sie macht +2 Schaden auf genervte Ehefrauen.

4 MORROWIND (Bethesda/Ubi Soft)
Vormonat: 3
HOCH UND RUNTER hüpft derjenige, der seinen Athletics-Skill steigern will. Ein episches Abenteuer!

5 HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE (CounterStrike.net/Vivendi Universal)
Vormonat: 7
HIN UND HER laufen Camper nie, sonst wären sie ja keine. Das hätten Sie jetzt gar nicht gewusst, oder?

6 JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST (Raven/Activision)
– Vormonat: 6
TOD UND TEUFEL haben sich ins Star Wars-Universum verirrt. Husch, husch, zurück nach Diablo 2!

7 DUNGEON SIEGE (Gas Powered Games/Microsoft)
Vormonat: 5
SIEGFRIED UND ROY tummeln sich in Dungeon Siege. Ihr Spezialgebiet: Löwen aus Fingerhüten zaubern.

8 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT (DT.) (2015/Electronic Arts)
– Vormonat: 8
AUS UND VORBEI ist MoH: AA (dt.) nach ca. 15 Stunden. Das entspricht 900 Minuten oder 54.000 Sekunden.



9 OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE (Bohemia Interactive/Codemasters)
NEU – Vormonat: -
COMMAND & CONQUER dachte der Sergeant und stürzte sich ins Gefecht. Headshot. Großer Fehler!



10 GOTHIC (Piranha Bytes/Egmont Interactive)
NEU – Vormonat: -
HINZ UND KUNZ haben diesen Monat für Gothic gestimmt. Oder warum ist das Spiel wieder in den Top 10?

BUNDESTAGSWAHL

Sie haben **die Wahl**

Am 22. September finden die Bundestagswahlen statt – eine Wahl, die erhebliche Folgen für Fans von Computer- und Videospielen haben könnte. SPD und Grüne haben im Eilverfahren ein neues Jugendschutzgesetz durchgeboxt, das unter anderem die gesetzlich verbindliche Alterskennzeichnung von PC-Spielen (ähnlich wie bei Spielfilmen) vorsieht – wer einem 14-Jährigen ein **Mafia** („Ab 16") verkauft, muss künftig mit empfindlichen Strafen rechnen. CDU/CSU forderten bereits vor Erfurt ein vollständiges Verbot von schwer jugendgefährdenden Spielen – das also auch für Erwachsene gelten würde. Völlig gegensätzliche Ansichten vertreten PDS und F.D.P.: „Weder Ausländerfeindlichkeit, die ja ein häufiges Motiv von Gewalt ist, noch Krieg wird durch solche Spiele ausgelöst oder beeinflusst. Es ist absurd, einem 17-Jährigen verbieten zu wollen, ein PC-Ballerspiel zu spielen, und ihn im nächsten Jahr zur Bundeswehr einzuziehen, wo er dann in der Realität zu ballern lernt", meint etwa die stellvertretende PDS-Vorsitzende Petra Pau gegenüber PC Games. Bis auf F.D.P. und PDS kritisieren alle Parteien die Nicht-Indizierung von **Counter-Strike**. PC Games hat Parteiprogramme, Interviews, Reden und Pressemitteilungen analysiert, mit Kandidaten und Abgeordneten gesprochen und alle Forderungen für Sie aufbereitet; allein Bundesfamilienministerin Christine Bergmann (SPD) war prinzipiell nicht zu einer Stellungnahme bereit.

Wer will was? Parteien im Vergleich

	SPD	Bündnis 90 Die Grünen	CDU CSU	18 FDP Die Liberalen	PDS
Gesetzlich bindende Alterskennzeichnung von Computerspielen (wie bei VHS- und DVD-Filmen)	✗	✗	✗	✗	✗
Ausweitung der Befugnisse der Bundesprüfstelle (BPjM)	✗	✗	✗	✗	
Vollständiges Verbot von „Killerspielen" (in denen Tötungen oder Verletzungen von Mitspielern simuliert werden)			✗		
Altersunabhängiges Verbot von schwer jugendgefährdenden Medien wie Videofilmen, Computer- und Videospielen (also auch für Erwachsene)			✗		
Stärkung der Freiwilligen Selbstkontrolle (Beispiele: USK, FSK)	✗	✗	✗	✗	✗
Zusätzliche Altersgrenze zwischen sechs und zwölf Jahren				✗	
Keine weitere Verschärfung des Jugendschutzgesetzes	✗	✗		✗	✗

TIKWA SPACE-RAT "ANNO 1503"







supported by GIGA.DE

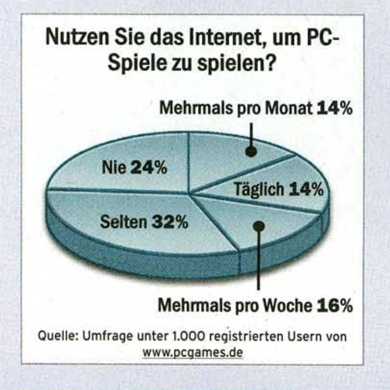
WWW.SPACE-RAT.DE

Visiontek pleite?

Laut der Webseite www.hardopc.com ist der amerikanische Grafikkarten-Hersteller Visiontek in finanziellen Schwierigkeiten. Der Hersteller verkauft seit rund einem halben Jahr auch Grafikkarten in Deutschland. Wie schon bei Elsa bietet der Konkurrent Gainward nun an, beim Kauf einer neuen Gainward-Grafikkarte ein altes Visiontek-Board in Zahlung zu nehmen. Der Preis lässt sich so – je nach verbautem Grafikchip – zwischen 30 Euro und 100 Euro senken.
Info: www.gainward.de

Intel wegen P4 verklagt

Eine Sammelklage sorgt in den USA zurzeit für Aufregung. Laut dem Computermagazin PC World haben fünf PC-Besitzer Klage gegen Intel, Gateway und Hewlett-Packard eingereicht. Der Vorwurf: Das Unternehmen soll die Kunden bezüglich der Leistung des Pentium-4-Prozessors getäuscht haben, indem es mit reinen MHz-Zahlen geworben hat. Streitpunkt ist Intels massiv beworbener „Megahertz-Mythos“, der den PC-Käufern zeigen sollte, dass MHz mit Performance gleichzusetzen ist. Diese Aussage ist allerdings nicht richtig. Rechtlich hat die Klage nur wenig Chancen, da an der reinen Taktfrequenz-Angabe nichts auszusetzen sei. Konkurrent AMD benennt die Athlon-XP-Prozessoren nicht mehr nach MHz, sondern nach einem Benchmark-Rating.
Info: www.intel.com



PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 34*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33*
Täglich von 7-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.



GUTER KLANG Das 5.1-System wird ohne Verstärker ausgeliefert und über drei analoge Anschlüsse an eine 5.1-Soundkarte angeschlossen.

CREATIVE INSPIRE 5.1 5100

Schwarze Klangkollektion

Mit den neuen Inspire-Boxen stellt Creative (Tel.: 069-66982900) ein Lautsprechersystem vor, das aus fünf Satelliten mit einer Leistung von jeweils sechs Watt Effektivleistung besteht. Ihnen zur Seite steht ein Subwoofer, der mit 12 Watt Sinusleistung für die zusätzliche Wiedergabe tiefer Töne genutzt wird. Über eine separate Kabelfernbedienung können Sie das System ein- und ausschalten und die Lautstärke regeln. Um Surround-Sound auf dem System auszugeben, muss Ihre Soundkarte allerdings über drei analoge Stereo-Ausgänge verfügen. Das Paket ist für 99 Euro im Fachhandel erhältlich.

AMD ATHLON XP 2400+/2600+

Noch mehr PC-Power

AMD (Tel.: 089-450530) hat zwei weitere Athlon-XP-Prozessoren mit dem Thoroughbred-Kern vorgestellt. Das neue Flaggschiff in 0,13-Mikrometer-Architektur heißt Athlon XP 2600+ und ist mit 2,13 GHz getaktet. Die etwas kleinere Version XP 2400+ arbeitet mit 2.000 MHz Taktfrequenz und wird zwischen 240 und 280 Euro kosten. Der XP 2600+ ist etwas teurer und wird für rund 350 Euro verkauft.

NACHBRENNER Obwohl der Athlon XP 2200+ noch nicht lange auf dem Markt ist, schiebt AMD gleich zwei schnellere Modelle nach.

MSI TV4200-VTP

Allround-Grafikkarte

Zwei Steckplätze benötigt die neue Geforce4 Ti-4200 von MSI (Tel.: 069-408930). Der Grund: Die AGP-Karte besitzt einen eingebauten TV-Tuner und einen zusätzlichen VGA-Ausgang auf dem zweiten Blech. Die Grafikkarte mit 64 MByte DDR-SDRAM und 3,6 ns Latenzzeit wird mit einer Fernbedienung, Treibern und TV-Software ausgeliefert. Dass die Grafikkarte sich in Ihrem PC so breit macht, ist übrigens halb so schlimm. Generell sollten Sie den ersten Steckplatz unter dem AGP-Slot nicht besetzen. Die Karte kostet 250 Euro und ist bereits lieferbar

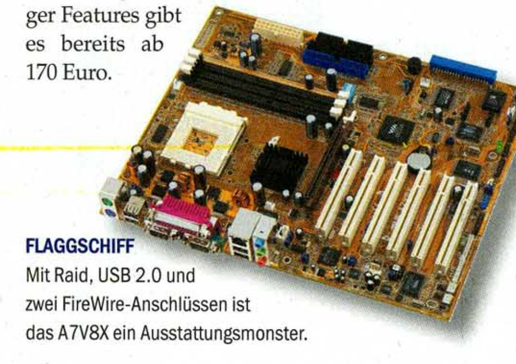


DOPPELDECKER Die erste Desktop-Grafikkarte, die von Haus aus zwei Slotblenden belegt.

ASUS A7V8X

Neue Hauptplatinen

Das neue SockelA-Mainboard von Asus (Tel.: 02102-95990) unterstützt alle aktuellen AMD-Prozessoren wie Duron, Athlon und AthlonXP. Es arbeitet mit dem VIA-KT400-Chipsatz und besitzt drei DDR-Speicherslots, in die Sie DDR-Speicher bis DDR333 einsetzen können. Das AGP8x-Mainboard besitzt Raid-Funktionen, eine Onboard-Soundkarte (5.1), zwei SerialATA-Steckplätze, sechs PCI-Slots, zwei FireWire-Anschlüsse und sechs USB-2.0-Anschlüsse. Der Preis der voll ausgestatteten Platine liegt bei 199 Euro. Varianten mit weniger Features gibt es bereits ab 170 Euro.



FLAGGSCHIFF Mit Raid, USB 2.0 und zwei FireWire-Anschlüssen ist das A7V8X ein Ausstattungsmonster.

High Speed für Internet-Fans.



[1] T-ISDN xxl mit T-DSL kostet 41,27 EUR monatlich, das sind für T-DSL im Vergleich zu T-ISDN xxl rechnerisch 9,99 EUR mehr im Monat. Zzgl. nutzungsabhängiger Online-Entgelte. Kündigungsfrist: 3 Monate. Der Bereitstellungspreis beträgt bei Selbstmontage der Netzabschlussgeräte einmalig 74,95 EUR. T-ISDN xxl ist durch die Regulierungsbehörde zunächst bis zum 31.12.2002 genehmigt. Sonderkündigungsrecht der DTAG zum 31.12.2002.

[2] Einzelheiten über die Nutzung der Möglichkeiten von T-Online Vision erfahren Sie ohne Zusatzkosten unter www.t-online-vision.de.

Deutsche Telekom T···

Neue Grafikkarten

Trident präsentiert eine neue Produktserie von Desktop-Grafikkarten. Das schnellste Mitglied der XP4-Familie heißt XP4 T3, verfügt über 128 MByte DDR-RAM und einen mit 300 MHz getakteten Grafikchip und soll der Geforce4 Ti-4400 Konkurrenz machen. Laut Hersteller ist die XP4-Familie zu DirectX 8.1 kompatibel, besitzt also Vertex Shader und Pixel Shader. Erste Grafikkarten werden frühestens im Oktober erscheinen. In Deutschland werden XP4-Karten vermutlich von Inno3D verkauft. Ein Preis steht für die verschiedenen Platinen noch nicht fest. Wir halten Sie auf dem Laufenden.
Info: www.tridentmicro.com

Mainboards zu gewinnen

Mit PC Games und Legend QDI können Sie zwei Mainboards im Wert von 170 Euro abräumen. Unter den Einsendern verlosen wir zwei PlatiniX-2E-6A-Mainboards mit Intel845E-Chipsatz. Die Platinen besitzen einen 5.1-Onboard-Soundchip, USB 2.0 und unterstützen die neuen P4-Prozessoren mit 533 MHz Front-Side-Bus. Im Handel kosten die Hauptplatinen jeweils rund 135 Euro. Um an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie den unten stehenden Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt auf einer ausreichend frankierten Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Legend QDI, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Besitzen Sie ein DVD-Laufwerk?
- Ja
- Nein, aber geplant
- Nein, kein Kauf geplant

Mit wie viel MHz ist Ihr PC getaktet?
- 500 bis 800 MHz
- 800 bis 1.200 MHz
- 1.200 bis 1.800 MHz
- Mehr als 1.800 MHz

Wie viel MByte Hauptspeicher sind in Ihrem PC verbaut?
- 64 MByte
- 128 MByte
- 256 MByte
- Mehr als 256 MByte

Welche Grafikkarten-Klasse setzen Sie ein? (siehe Seite 73)
- Low-End
- Standard
- High-End
- Luxus

Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Iiyama Deutschland, Gingco und der COMPUTEC MEDIA AG. Einsendeschluss ist der 30. September 2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

MSI ÜBER KT400-MAINBOARDS

„Für DDR400-Speicher **gibt es keine Spezifikation"**

PC Games: Welche Features besitzt das neue KT4-Ultra-Mainboard von MSI?

Schwolow: „Das KT4 Ultra ist ein üppig ausgestattetes Mainboard mit allen Vorzügen des neuen VIA-Chipsatzes KT400. Es unterstützt den neuen AGP8x-VGA-Standard. Die Northbridge ist über den erweiterten 8X-V-Link mit der VT8235-Southbridge verbunden. Mit dem Promise-20376-Controller bietet die Platine zwei Serial-ATA-Anschlüsse und einen ATA133-Raid0,1-Anschluss. Sechs PCI-Steckplätze, sechs USB-2.0-Anschlüsse, einen 5.1-Soundchip mit analogem und digitalem Soundausgang, einen Onboard-Netzwerkanschluss, drei Firewire-Ports und einen separaten Bluetooth-Anschluss gibt es noch dazu. Softwareseitig gibt es natürlich wieder die sichere Temperatur- und Lüfter-Kontrolle über ‚PC Alert 4' – abgesehen natürlich von der CPU-Diodenauslesung über die Platine. Über unser Live-Update lassen sich das BIOS und die Mainboard-Treiber bequem per Internet aktualisieren."


STEPHAN SCHWOLOW Marketing Manager bei MSI Deutschland.

PC Games: Viele Spieler übertakten ihre Prozessoren auf eigene Gefahr. Bietet das KT4 Ultra auch entsprechende Funktionen, den Front-Side-Bus zu übertakten?

Schwolow: „Ja, über das Tool ‚Fuzzy Logic 4' können Spieler unter anderem den Front-Side-Bus erhöhen und dabei gleichzeitig die CPU-Spannung und den Multiplikator kontrollieren."

PC Games: Bei bisherigen Mainboards auf Basis der Chipsätze KT266 und KT333 wurde der fast gleichnamige DDR-Hauptspeicher DDR266 und DDR 333 unterstützt. Wie verhält es sich mit dem KT400?

Schwolow: „Unser KT4 Ultra ist eine der leistungsfähigsten Platinen, die man momentan für ein AMD-System wählen kann. Seine Unterstützung von DDR333 ist sicher, da für diese Speicherart offizielle Spezifikationen der JEDEC-Kommission vorliegen und auch eingehalten werden. Für DDR400-Speicher gibt es diese Spezifikation noch nicht und so lange wird DDR400-Speicher auch noch nicht unterstützt. Eigentlich ist es sehr einfach."

Chatten Sie mit Stephan Schwolow am 23.09. um 18 Uhr im Themenchat auf www.pcgames.de.

CREATIVE MUVO

Kleiner Krachmacher

Der kleine MP3-Player von Creative (069-66982900) wiegt nur 28 Gramm und verfügt über 64 MByte Speicher, den Sie per USB mit Audiodaten füttern können. Auf 64 MB passen eine Stunde MP3-Sound oder zwei Stunden WMA-Sound bei 128 kbps Übertragungsrate. Gespeist wird der Player über eine AAA-Batterie. Zu haben ist das Gerät seit Ende August für ungefähr 150 Euro.

HANDLICH Der kleine MP3-Player arbeitet mit einem USB-Speicherriegel.

CINERGY 600 TV RADIO

Funk- und Fernsehplatine

Die TV- und Radio-Karte von Terratec (Tel.: 02157-81790) verfügt über einen automatischen TV-Sendersuchlauf mit Multisendervorschau. Im Lieferumfang inbegriffen ist die Vollversion des Videoaufnahmeprogramms Intervideo WinDVR. Mit ihm können Sie TV-Sendungen oder Signale über Video-Eingang in den Formaten für Video-CDs, Super-Video-CDs und DVDs abspeichern. Sender, Lautstärke oder die Aufnahme von Radio und Fernsehprogrammen sind über die beigelegte Fernbedienung einstellbar. Das Paket geht für 100 Euro über die Ladentheke.



PLATZSPARERFREUND Mit dieser Karte sparen Sie sich den Platz für einen separaten Fernseher.

FRITZ! ISDN

Gute Nachricht für smarte Surfer!
Mit ISDN in nur 10 Online-Stunden*:

15.000	oder	4.000	oder	400
Mails versenden		Internet-seiten laden		MB Daten-download

Beispielrechnung unter www.avm.de/smarte-surfer

FRITZ! CARD



Surfen, Sommer und viel Meer

Mit FRITZ! ISDN-geschwind in die Ferien

Tauchen Sie ab in den wohlverdienten Urlaub: FRITZ! zeigt Ihnen mit ISDN-Tempo die schönsten Ferienziele der Welt – von Malta bis zu den Malediven. Mit FRITZ! finden Sie im Internet Ihr Traumziel, senden fix ein Fax an Ihr Lieblingshotel und informieren per E-Mail Freunde, Verwandte und Geschäftspartner über Ihre kommenden Reisefreuden.

FRITZ!Card gerät bei keinem PC-Typ und bei keiner Windows-Version ins Schwimmen – und ist auch für Technik-Seepferdchen kinderleicht zu installieren. Die passende Software gibt's komplett dazu: Mit FRITZ!web zum Beispiel surfen Sie dank Kanalbündelung und Datenkompression mit bis zu 240 kBit/s. Und per FRITZ!fon, dem ISDN-Softwaretelefon mit Anrufbeantworter, halten Sie auch so Kontakt zur Außenwelt – auch über SMS im Festnetz!

FRITZ!Card ab
79,- €
unverbindliche Preisempfehlung inkl. MwSt.



Ob FRITZ!Card PCI, FRITZ!Card PnP, FRITZ!Card PCMCIA oder FRITZ!Card USB – immer der richtige ISDN-PC-Controller.

FRITZ! finden Sie nicht auf allen sieben Meeren, sondern nur im guten Computerfachhandel und bei Media Markt, Saturn Hansa, ProMarkt, Karstadt oder Vobis.

Übrigens: Software-Updates und alle Treiber angeln Sie sich kostenlos über das AVM Data Call Center (ISDN-Direkteinwahl) oder gleich im Netz: **www.avm.de/FRITZ!**

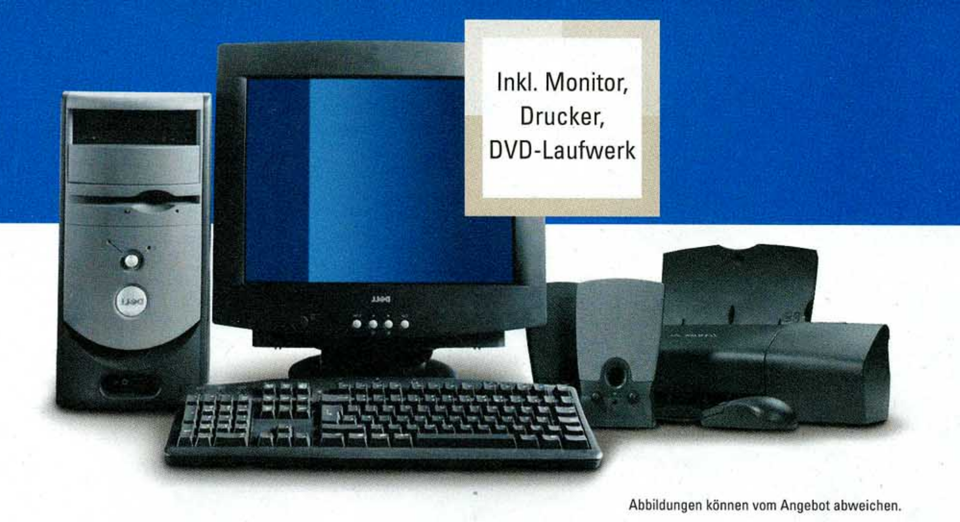


www.avm.de *High-Performance Communication by...* AVM

AVM Computersysteme Vertriebs GmbH, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, Tel.: +49(0)30/39976-0, Fax: +49(0)30/39976-299, www.avm.de

Wussten Sie, dass mit KEN! und nur einer FRITZ!Card Ihr ganzes Team surfen, mailen und faxen kann? Mit KEN! kommt ISDN und Internet an alle vernetzten PCs – einfach, sicher und schnell!

* Berechnungsgrundlage: 1 durchschnittliche Mail = 25 KB, 1 durchschnittliche WWW-Seite = 100 KB, Fast Internet over ISDN mit bis zu 240 KBit/s. Beispielrechnung unter www.avm.de/smarte-surfer



Abbildungen können vom Angebot abweichen.

Top-Angebot des Monats:

Dell™ PC Dimension™ 2300

- Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2A GHz, 400 MHz PSB
- 128 MB PC 133 SDRAM, 133 MHz
- 40 GB** Ultra ATA-100 Festplatte
- Intel Extreme Grafik mit bis zu 48 MB
- **Dell™ E771 17" Monitor 16" V.I.S.**
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- Harman Kardon Stereo Aktiv Lautsprecher
- V.90 Daten / Fax Modem
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2]
- **Lexmark Z35 Farbdrucker**

999 € 

+ 50 € Rabatt bei Online-Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Microsoft® Office XP

Finanzierung schon ab 32,85 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

1020 – D0502

Lust auf den deutlich schnelleren Rechner? Dann schlägt jetzt Ihre Stunde. Denn endlich sind die neuen Intel® Pentium® 4 Prozessoren auf dem Markt. Ab sofort mit noch mehr Leistung: 2,66 GHz und 2,80 GHz schnell! Bei den aktuellen Dell™ Dimension™ PCs mit Intel® Pentium® 4 Prozessoren ist natürlich immer der optimale Chipsatz mit dabei, der aus Top-Prozessoren auch Top-Performance herauskitzelt. Dazu bietet Ihnen der größte Direktanbieter von Computern weltweit eine breite Auswahl an Ausstattungen. Wählen Sie etwa unter Grafikkarten der Spitzenklasse und Festplatten bis 120 GB**. Beim Dimension™ 2300 sind sogar Monitor, Lautsprecher und Farbdrucker im Preis inklusive. Ihren PC nach Maß können Sie jetzt sofort telefonisch bei Dell™ bestellen. Oder klicken Sie einfach www.dell.de an und profitieren Sie so zusätzlich vom Online Rabatt.



Dell™ Professional Notebook Inspiron™ 2650

- Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 1,70 GHz – **max. 2 GHz**
  Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 1,80 GHz nur 116 €
- 256 MB PC 2100 DDR-SDRAM, max. 512 MB
- **30 GB** EIDE Festplatte**
- **15" XGA TFT Display (1024 x 768)**
- **Nvidia Geforce2 Go, 16 MB DDR-RAM 4x AGP Grafik**
- **Fest eingebautes DVD / CD-RW Combo-Laufwerk mit 8x DVD, 24x CD-RW (BurnProof), 24x CD**
- 3,5" Diskettenlaufwerk (modular)
- **Internes 56K / V.90 Modem,** optional zusätzlich 10 / 100 Ethernet Netzwerk-Chip für nur 58 €
- Integrierter Soundchip, Touchpad
- Intelligenter Lithium Ionen Akku mit 59 Wh, Netzteil
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2], Microsoft® Works 6.0, Norton Anti Virus 2002 OEM
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service
- 33 x 3,7 x 27 cm; 3,3 kg

1.999 €

Zusätzlich:
+ 50 € Rabatt bei Online-Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP

- Aufpreis für 40 GB** EIDE Festplatte: + 116 €
- 15" SXGA+ TFT Display (1400 x 1050): + 58 €
- Nvidia Geforce2 Go, 32 MB DDR-RAM, 4x AGP Grafik: +58 €

Finanzierung schon ab 65,73 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

 1020 – I0902

Dell™ Value Notebook Inspiron™ 4150

- Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 1,70 GHz – **max. 2 GHz**
  Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 1,90 GHz nur 232 €
- **256 MB PC 2100 DDR-SDRAM, max. 1024 MB**
- 20 GB** EIDE Festplatte
- 14,1" XGA TFT Display (1024 x 768)
- **ATi Mobility Radeon 7500, 16 MB DDR-RAM 4x AGP Grafik**
- 8x DVD-ROM Laufwerk (modular)
- TV-Ausgang, Infrarotschnittstelle, Soundchip
- Internes 56K / V.90 Modem und 10 / 100 Ethernet Netzwerk-Chip
- Dualpointing mit Touchpad & Trackstick
- Intelligenter Lithium Ionen Akku mit 66 Wh, Netzteil
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2], Microsoft® Works 6.0, Norton Anti Virus 2002 OEM
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service
- 32 x 3,8 x 25 cm; 2,5 kg



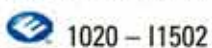
6 austauschbare Designs

1.749 €

Zusätzlich:
+ 50 € Rabatt bei Online-Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP

- Combo-Laufwerk mit 8x DVD, 24x CD-RW, 24x CD: + 232 €
- 14,1" SXGA+ (1400 x 1050) oder UXGA (1600 x 1200) TFT Display: + 87 €
- Schwarze Nylontragetasche: + 58 €

Finanzierung schon ab 57,51 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

 1020 – I1502



Dell™ Multimedia Notebook Inspiron™ 8200

- Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 1,70 GHz – **max. 2 GHz**
  Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 1,90 GHz nur 232 €
- **256 MB PC 2100 DDR-SDRAM, max. 1024 MB**
- 30 GB** EIDE Festplatte
- **15" UXGA TFT Display (1600 x 1200)**
- **Nvidia Geforce4™ 440Go, 32 MB DDR-RAM 4x AGP Grafik**
- **Fest eingebautes DVD / CD-RW Combo-Laufwerk mit 8x DVD, 24x CD-RW (BurnProof), 24x CD**
- 3,5" Diskettenlaufwerk (modular)
- **Internes 56K / V.90 Modem und 10 / 100 Ethernet Netzwerk-Chip**
- TV-Ausgang, Infrarotschnittstelle, Soundchip, iEEE 1394 (FireWire) Schnittstelle
- Dualpointing mit Touchpad & Trackstick
- Intelligenter Lithium Ionen Akku mit 66 Wh, Netzteil
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2], Microsoft® Works 6.0, Norton Anti Virus 2002 OEM
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service
- 33 x 4,3 x 27 cm; 3,5 kg

2.199 €

Zusätzlich:
+ 100 € Rabatt bei Online-Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP

- 15" Ultrasharp™ UXGA TFT Display (1600 x 1200): + 29 €
- Microsoft® Windows® XP Professional (OEM) auf Recovery CD[2]: + 105 €
- 40 GB** 5400 UpM High-Speed Festplatte: + 232 €

Finanzierung schon ab 72,31 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

1020 – I3702

Markenqualität direkt vom weltweit größten Computer-Direktanbieter

Dell™ ist seit Jahren der größte Computer-Direktanbieter der Welt. Das direkte Geschäftsmodell bietet Ihnen viele Vorteile beim Kauf von Computer-Systemen:

Erstklassige Beratung:
Nach einer umfassenden Beratung bieten wir Ihnen maßgeschneiderte Lösungen, die Ihren persönlichen Bedürfnissen entsprechen. Auf Wunsch übernehmen wir auch gerne kundenspezifische Installationen und Konfigurationen.

Günstige Preise:
Durch Direktkauf sparen Sie zusätzliche Aufschläge. Und Sie nutzen unsere günstigen Einkaufspreise, die wir als einer der weltweit größten Abnehmer haben. Diese Preisvorteile geben wir direkt an Sie weiter!

Built-to-Order:
Jeder PC wird einzeln für Sie gefertigt. Je nach Einsatzzweck und Budget entscheiden Sie über Ausstattung und Konfiguration und erhalten stets die neueste Technologie!

Service und Support:
Auf Wunsch installieren wir Ihre Systeme vor Ort. Und auch nach dem Kauf sind wir für Sie da! Telefonischer Support, langjährige Garantie z.T. mit Vor-Ort-Service sind inklusive und geben Ihnen umfassende Sicherheit!



Schneller am Ziel dank E-Value™. Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem!



Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional für Mobile Computing





Geschäftskunden: 0800/5 33 55 40 50 Privatkunden: 0800/5 33 55 40 33

www.dell.de

Per Fax: 0 180/5 22 44 01 – 0,12 €/Min. bundesweit Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr – bundesweit zum Nulltarif

Eine Erfolgsstory



10 Jahre PC Games, das sind über 120 Ausgaben, über 20.000 Heftseiten und fast 3.000 Computerspiele. Eine Bilanz, die kein anderes Spiele-Magazin vorweisen kann. PC Games ist das traditionsreichste Spiele-Magazin Europas und blickt auf eine beispiellose Erfolgsstory zurück. Viele Zeitschriften-Projekte hat die Redaktion in den vergangenen Jahren kommen und gehen sehen. Das Geheimnis des PC-Games-Erfolges liegt auf der Hand: Neue Ideen haben wir schnell umgesetzt, Heftkonzeption und Layout ständig weiterentwickelt und die Bedürfnisse unserer Leser stets berücksichtigt. Außerdem hat sich PC Games von Beginn an als DER Innovations-Motor im Spiele-Zeitschriften-Markt hervorgetan. Was sich die Redaktion auch einfallen ließ, wenige Monate später war es in anderen Spiele-Magazinen zu finden. Das ist Bestätigung und Antrieb zugleich. Und es macht Spaß, immer wieder einen Tick besser zu werden. Der Blick zurück auf die Meilensteine und Highlights aus einer Dekade PC Games ist uns deshalb auch eine Verpflichtung für die nächsten zehn Jahre...

1992

2. September 1992: Die Erstausgabe der PC Games erblickt an deutschen Zeitschriften-Kiosken mit einer Druckauflage von fast 100.000 Exemplaren das Licht der Welt. Als erstes Spiele-Magazin führt PC Games die **Cover-Disk mit Spielesoftware** ein. Ab sofort dürfen PC-Spieler nicht mehr nur über PC-Spiele lesen, sondern auch gleich losspielen.



1993

Die neu eingeführten **„Extended Reviews"** zeigen schon früh, wie tiefgehend sich die Redaktion mit PC-Spielen beschäftigt. Mit dem innovativen Artikel-Aufbau inklusive **Extra- und Info-Kästen** können Technik und Spielverlauf vielschichtiger und lebendiger vorgestellt werden. Als erstes Spiele-Magazin bietet PC Games eine eigene **CD-ROM-Rubrik** und aufwendige **Sonderhefte** zu einzelnen Spiele-Genres wie Rollenspiele oder Adventures.



1994

Fundierte **Spieletipps** sind von Beginn an unverzichtbarer Bestandteil von PC Games. Erstmals werden sie auf perforierten Seiten **zum Heraustrennen** veröffentlicht. Dazu gibt's den praktischen **Tipps-&-Tricks-Sammelordner**. Auf der Cover-Disk bieten wir jetzt auch **Maps und Levels** für Vollpreis-Spiele an. Für Bastler führt PC Games eine feste **Hardware-Rubrik** ein. Die **PC-Games-Box** ist der erste **Spiele-Online-Dienst** mit über sechs Gigabyte Software zum Download.

1995



Die CD-ROM-Technologie ist nicht mehr aufzuhalten. Das riesige Datenvolumen kommt jetzt auch PC-Spielen zugute. Gab es bereits 1994 die **PC-Games-CD-ROM** für Abonnenten, ist PC Games ab sofort auch im Zeitschriftenhandel mit **Cover-CD** erhältlich. Neues Highlight auf der CD sind die eigens produzierten **Video-Reportagen** über neue Spiele und Entwickler-Besuche. Im Heft gibt es dazu das passende **CD-Inlay** zur Archivierung der Cover-CDs.

1996



Als erstes Spiele-Magazin eröffnet PC Games einen umfassenden **Internet-Auftritt** unter **www.pcgames.de**, mit Artikel-Archiv, Download-Sektion und dem beliebten PC-Games-Chat. Die Spiele-Hersteller veröffentlichen ein Top-Spiel nach dem anderen. Um der Hit-Dichte gerecht zu werden, finden die Leser herausragende Spiele im **PC-Games-Special**, den neuen **16-seitigen Sonderbeilagen**. Am Kiosk erscheint mit dem **PC-Games-Magazin** eine günstige Heftvariante ohne Datenträger.



1997

Immer mehr PC-Spiele bieten mit Multiplayer-Optionen via Internet ein ganz neues Spiel-Erlebnis. PC Games bringt das erste komplett übersetzte MMORPG **Meridian 59** nach Deutschland. Die Sonderbeilage **Hardware Xtra** wird später als Schwester-Zeitschrift **PC Games Hardware** ausgegliedert. Computer Bild bewertet die **PC-Games-CDs** in einem großen Vergleichstest von Zeitschriften-Datenträgern mit **„sehr gut"** – Testsieger.



1998

Noch mehr Demos, noch mehr Videos: PC Games erscheint mit **zwei Cover-CDs**. Praktisch ist das neue **Multicover**, das die beiden CDs in den Heftumschlag integriert. Im Heft gibt's dazu eine eigenes **CD-Booklet** mit allen Demo-Anleitungen. Die Spieletipps zum Herausnehmen bekommen ein **Fast-Finder-System** spendiert und lassen sich bequemer und übersichtlicher von A-Z abheften. Das erste **PC-Games-Testcenter** revolutioniert die Welt der Spiele-Tests.



1999

Das Konzept des PC-Spiele-Magazins mit Cover-CD ist so erfolgreich, dass ausländische Verlagshäuser die Idee lizenzieren. Als erste internationale Ausgabe erscheint **PC Games Polen**. Die Redaktion bleibt mit **Tastatur-Schablonen** und **Tipps & Tricks-Poster** weiter auf Innovationskurs. Fünf Jahre nach Einführung der Cover-CD setzt PC Games wieder auf neue Technologien. Da DVD-Laufwerke noch nicht sehr verbreitet sind, gibt es die **PC-Games-DVD** anfangs nur im Abonnement.



2000



Die **PC-Games-DVD** feiert im Abonnement-Bereich solch große Erfolge, dass sich die Redaktion entschließt, den Super-Datenträger auch im Zeitschriftenhandel anzubieten. Zukünftig können alle PC-Spieler in den Genuß von **Videos in TV-Qualität** und **4,7 Gigabyte Daten** und Spiele-Software. Die PC-Games-Homepage **www.pcgames.de** wird mit einem leistungsstarken Datenbank-System und neuem Design von Grund auf erneuert

2001

In einer monatelangen Konzeptphase mit Marktforschungs-Erhebungen in Fokusgruppen und etlichen Entwürfen entsteht das neue **PC-Games-Heft-Design**. Das neue Layout rückt die inzwischen **bildgewaltige Optik** von PC-Spielen mehr in den Mittelpunkt und macht Schluss mit Winz-Screenshots im 4:3-Briefmarkenformat. Im großen PC-Games-Testcenter finden die Leser jetzt mit **60 Performance-Tests** und über **20 einzeln bewerteten** Kriterien von Konkurrenz-Spielen noch mehr **Detail-Informationen**.



2002

Das Jahr des Doppelpacks: **CD- und DVD-Version** wird zusammengeführt. Die immer größer werdenden Datenmengen von Demos, Videos, Treibern und Patches finden jetzt auf **drei Datenträgern** Platz, die jeder PC Games beiliegen. Bislang nur sporadisch als Special im Heft wird der beliebte **PC-Games-Einkaufsführer** zur festen Rubrik. Nirgendwo sonst erhalten Leser einen so umfassenden Überblick über die besten PC-Spiele, aktuelle Add-ons und Spielesammlungen sowie die empfehlenswertesten Hardware-Komponenten.



1992/1993 Der Beginn einer wunderbaren Freundschaft

Die Highlights in PC Games:

- Im September 1992 hat PC Games am Kiosk Premiere
- Schon die Erstausgabe ist mit satten 100 Seiten prall gefüllt
- Auf der beiliegenden Diskette (720 KByte!) finden sich zwei (!) Vollversionen
- Einige Seiten, darunter Teile der Leserbriefe und die Tipps & Tricks-Rubrik müssen sich mit Schwarz-Weiss-Druck zufrieden geben
- Schon ein halbes Jahr nach der Erstausgabe, mit der Nummer 4/1993 avanciert PC Games zum meistverkauften PC Spielemagazin in Deutschland

Zahlen, Daten, Fakten

- Die Ausgaben 10/92 bis 12/93 umfassen zusammen 1.612 Seiten
- Auf insgesamt 15 Disketten finden 14 Demos und zwei Vollversionen Platz
- 289 Spiele unterzieht die Redaktion einem gründlichen Test, dazu kommen Dutzende von Shareware-Programmen, Anwendungen und Hardware-Komponenten
- Es werden erstmals mehr PC- als Amiga-Spiele verkauft; die Zeit der Homecomputer geht zu Ende

Die meistverkauften Spiele



INDIANA JONES 4 Erschien als eines der ersten Adventures auch auf CD-ROM mit Sprache.

1. **Indiana Jones 4** | Lucas Arts
2. **Der Patrizier** | Ascaron
3. **X-Wing** | Lucas Arts
4. **Comanche** | Novalogic
5. **Monkey Island 2** | Lucas Arts
6. **1869** | Max Design
7. **History Line 1914-1918** | Blue Byte
8. **Civilization** | Microprose
9. **Das Schwarze Auge** | Attic
10. **Lemmings 2** | DMA Design

Trends & Innovationen

Langsam aber sicher kommt die CD-ROM in Fahrt. Im Sinne des Wortes: Die ersten Doublespeed-Laufwerke ermöglichen flüssig abgespielte Videos in einer damals spektakulären Qualität. Viele Hersteller stürzen sich auf das neue Medium, vergessen aber bei ihren Multimedia-Experimenten oft den Spielspaß. Inca, Megarace und vor allem das umstrittene 7th Guest haben bis auf schöne Grafik nicht viel zu bieten.

Über den Tellerrand

Auch die Konsolenfraktion wagt erste Experimente mit den Silberscheiben: Dem überteuerten "Mega-CD" für Segas Kult-Daddelkiste Mega Drive soll allerdings kein Erfolg beschieden sein.

Kuriositäten

Das 1993 erschienene Strategiespiel Stronghold von SSI hat mit dem gleichnamigen Aufbau- Hit vom letzten Jahr ebenso wenig gemein wie das bereits in der ersten Ausgabe getestete Rollenspiel zum zweiten Teil des Herrn der Ringe mit dem kommenden Kinofilm.

High-End-Hardware



Wer die sensationelle Grafik von Strike Commander ruckelfrei genießen wollte, sollte schon einen 486er-Prozessor mit 50 oder gar 66 MHz sein eigen nennen. Absolute Höllenmaschinen konnten damals auf sage und schreibe 8 MByte Arbeitsspeicher, rund 200 MByte Festplattenplatz, ein Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, Vesa-Local-Bus-Grafikkarte, Soundblaster 16 und 14-Zoll-Monitor zurückgreifen. Kostenpunkt: Etwa 4.500 Mark. Im Bild: Der T-Bird von ASI (später Fujitsu-Siemens), einer der ersten Spiele-PCs.

1994 Nur Wasser und CD

Die Highlights in PC Games:

- Die ersten Sonderhefte von PC Games beschäftigen sich mit Rollenspielen und Adventures
- Die Tipps-&-Tricks-Sektion wächst und wächst: Ausgabe 5/94 bringt satte 32 Seiten zum Heraustrennen und Sammeln.
- Anfang 1994 geht die PC Games Mailbox an den Start
- Auch für Spieler wird die PC-Technik immer wichtiger; die Hardwaretests wachsen zu einer eigenen Rubrik
- Die ersten CD-ROMs von PC Games erscheinen noch als Extraausgaben mit Patches, Demos und Spieletools

Zahlen, Daten, Fakten

- Die erste PC-Games-CD-ROM enthält 20 Spiele-Demos, 28 Patches, 13 Shareware-Games und unzählige Tools. Über 400 MByte füllen die Silberscheibe.
- Die Ausgaben 1/94 bis 12/94 umfassen zusammen 1.884 Seiten.
- 258 Spiele unterzieht die Redaktion eines gründlichen Tests, dazu kommen Dutzende von Shareware-Programmen, Anwendungen und Hardware-Komponenten

Die meistverkauften Spiele



REBEL ASSAULT Der erste von vielen „interaktiven Spielfimen" für das neue Medium CD-ROM.

1. **Rebel Assault** | Lucas Arts
2. **Day of the Tentacle** | Lucas Arts
3. **Anstoß** | Ascaron
4. **Battle Isle 2** | Blue Byte
5. **Sim City 2000** | Maxis
6. **TFX** | DID
7. **Sam & Max** | Lucas Arts
8. **Flight Simulator 5.0** | Microsoft
9. **Ultima 8** | Origin
10. **Strike Commander** | Origin

Die Top-3-Spiele 1994

1. Rebel Assault | Lucas Arts



Spielerisch war Lucas Arts' Star Wars-Weltraumshooter kaum gehaltvoller als die Moorhuhnjagd, die gerenderten Flüge über den Eisplaneten Hoth oder um einen riesigen Sternenzerstörer waren aber von einer noch nie da gewesenen Grafikqualiät. Für viele der Grund für ein CD-ROM-Laufwerk.



ERSTAUNLICH Die Grafik galt damals als „kinoreif".

2. System Shock | Looking Glass



Das Genre der Ego-Shooter ist noch feucht hinter den Ohren, da bereichern es die Entwickler von Looking Glass schon um Adventure- und Rollenspielelemente. Die Atmosphäre - allein auf einer Weltraumstation gegen einen Amok laufenden Computer - ist noch heute ungeschlagen.



MORD Leichenfunde verstärkten die Angst und Einsamkeit.

3. Magic Carpet | Bullfrog



Mit Magic Carpet erwies sich Peter Molyneux einmal mehr als visionär. Die Mischung aus 3D-Actionspiel und Echtzeit-Strategie war ihrer Zeit um Jahre voraus. Allerdings konnte der Teppich-Shooter nur auf sündteuren Pentium-Systemen so richtig brillieren, denn die 3D-Grafik zeigte sich hardwarehungrig.



STEREOGRAFIK Der Packung lag sogar eine 3D-Brille bei.

Die Top-3-Spiele 1992/1993

1. Ultima 7, Origin | Electronic Arts



Der siebte Teil der Rollenspiellegende ist vielen Fans noch immer der liebste. Dabei gab es seinerzeit einige Kritik an den neu eingeführten Adventure-Elementen. Die fesselnde Geschichte, die starken Charaktere und vor allem die riesige Fantasywelt mit nahezu unbegrenzter Handlungsfreiheit adeln The Black Gate aber zum Klassiker.



FAN-PROJEKT Ein Patch läßt Ultima 7 auch auf modernen Rechnern laufen.

2. Alone in the Dark | Infogrames



Zocker-Angstschweiß gibt es nicht erst seit Resident Evil - schon 1993 sorgten Polygonzombies, Werwölfe und ein altes Gruselschloss im Action-Adventure Alone in the Dark für aufgestellte Nackenhaare. Für A New Nightmare belebten die Franzosen von Infogrames ihre Serie vor einem Jahr wieder - mit leider mäßigem Erfolg.



BUH! So wenige texturierte Polygone konnten einem damals Angst einflößen.

3. Strike Commander, Origin | Electronic Arts



Verspätungen haben in der Spieleindustrie Tradition: Chris Roberts' Flugsimulations-Ableger der Wing Commander Reihe sollte ursprünglich schon Ende 1991 erscheinen. Mit bombastischer Grafik, Hollywood-Story und actionreichen Missionen versöhnte Strike Commander die Wartenden dann wieder.



SHOP Als Söldner mussten sich PC-Piloten jede einzelne Rakete hart verdienen.

Trends & Innovationen

Ob BiFi, Kellog's, die Telekom, oder selbst das Bundesaußenministerium: Jeden Monat erscheinen neue Werbespiele. Die meist kostenlosen Programme sind oft von erstaunlich hoher Qualität. Das Adventure der Tabakmarke Samson etwa macht manchem Sierra-Abenteuer Konkurrenz.

Über den Tellerrand

Sonys Playstation 2 startet in Japan. Viele sehen die Zeit des PCs abgelaufen - so eine Grafik sei auf den MS-DOS-Geräten niemals möglich. In der Tat dauert es nur ein Jahr, bis die Konsole technisch schon wieder eingeholt ist.

Kuriositäten

Myst rühmt sich über 5,5 Millionen verkaufter Einheiten seit 1994. In den deutschen Verkaufscharts rangiert das berühmt-berüchtigte Render-Adventure allerdings all die Jahre auf bestenfalls mittleren Plätzen. Viele Exemplare wandern nur als Beilage zu CD-ROM-Laufwerken, Grafikkarten und selbst Druckern über die Ladentheken.

Sierras Spaßgarantie



Unglaublich aber wahr: Wer mit einem Sierra-Spiel keinen Spaß hatte, durfte es damals einfach umtauschen - das zumindest versprach eine Anzeigenkampagne des US-Publishers. Leider galt das Angebot nur bis Ende des Jahres und auch nur einmal pro Haushalt. Trotzdem würde sich so mancher heute noch so einen Service wünschen. Warum ist kein Hersteller mehr so von seinen Games überzeugt?

Die 10 besten Spiele aller Zeiten

1. Deus Ex
Ion Storm/Eidos Interactive, 2000



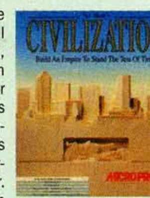
Es ist Rollenspiel, Adventure, Ego-Shooter, und interaktiver Roman in einem. Vor allem aber lässt Deus Ex PC-Abenteurern so viel Freiheit wie bis heute noch kein Konkurrent. Ob mit der Waffe in der Hand, als fingerfertiger Hacker oder Dieb auf leisen Sohlen: Nahezu jede Aufgabe lässt sich mit dem Cyber-Agenten JC Denton auf unzählige Arten lösen.

2. Command & Conquer
Westwood/Virgin Interactive, 1995



Es gibt wohl kein anderes Spiel, das die Branche wie die Fans so nachhaltig beeinflusst hat wie der erste Teil von Westwoods berühmter Command & Conquer-Serie. Echtzeit-Strategie avancierte Quasi über Nacht zum bis heute beliebtesten Genre. Ohne C&C kein Warcraft 3.

3. Civilization
Microprose/Microprose, 1991



Nicht weniger als die Menschheitsgeschichte will das Programm nachstellen, das Sid Meier vor über zehn Jahren zum Star-Designer krönte. Die Mischung aus Aufbau, Forschung, Erkundung und Eroberung ist bis heute unerreicht, jede Partie ein neues Abenteuer. Der kürzlich erschienene dritte Teil macht so viel Spaß wie eh und je.

4. Half-Life
Valve Software/Sierra 1998



Erinnern Sie sich noch, wie Ego-Shooter vor Half-Life aussahen? Stumpfsinniges Rumgerenne und Geballer auf immer wieder die gleichen Monster ließen das 3D-Action-Genre langsam ausbluten. Dann ließen die bis dahin völlig unbekannten Entwickler von Valve Software das oft missbrauchte Schlagwort vom interaktiven Film mit einem Mal wahr werden: Eine nervenzerfetzende Szene folgt auf die nächste - Skripts sei Dank!

5. Monkey Island 2
Lucas Arts/Lucas Arts, 1991



Wer noch nie eines der legendären Beleidigungs-Duelle ausgefochten, noch nie die wunderschöne Affeninsel erforscht, noch nie die knallharten Kopfnüsse geknackt hat, hat schlicht das beste Adventure aller Zeiten verpasst. Guybrushs zweites Abenteuer ist ohne Zweifel das beste.

6. Starcraft
Blizzard/Sierra, 1998

Der dramatische Kampf der Menschen, Protoss und Zerg war schon im Solomodus ein unvergessliches Erlebnis. Seine wahre Bestimmung fand Blizzards Echtzeit-Strategie-hit aber im Battlenet, wo es erst von Warcraft 3 aus dem gleichen Hause vor kurzem übertrumpft wurde.



7. Baldur's Gate
Bioware/Interplay, 1997



Nach den Sternstunden Anfang der Neunziger war das Rollenspielgenre auf dem PC so gut wie ausgestorben - und dann kam Baldur's Gate. Das RPG-Erstlingswerk von Bioware läutete eine Renaissance der darbenden Gattung ein, die heute in Perlen wie Morrowind und Dungeon Siege gipfelt.

8. Diablo
Blizzard/Sierra, 1997

Hass oder Liebe – dazwischen gibt es nichts. Die einen verdammen das „stupide Totgeklicke" von Monsterhorden, die anderen lieben das Action-Rollenspiel wegen der süchtig machenden Hatz nach Schätzen, Waffen und Charakterpunkten.

9. Warcraft 3
Blizzard/Sierra, 2002

Besser geht's nimmer. Mit dem dritten Teil der famosen Saga um Orks und Menschen haben die Echtzeit-Meister von Blizzard das Genre an neue Ufer gebracht. Die Rollenspielelemente, die spannenden Wendungen und die perfekt ausbalancierten Parteien lassen sich kaum übertreffen.

10. Indiana Jones 4
Lucas Arts, 1992

Jahrelang hielten sich Gerüchte, dass Steven Spielberg die Story des Lucas-Arts-Adventures auf Zelluloid bannen wolle. Zurecht, denn die Geschichte um das versunkene Atlantis, die knackigen, aber stets logischen Puzzles, die unterschiedlichen Lösungswege mit den beiden sympathischen Hauptdarstellern, wären eines Kinofilms durchaus würdig.

1995 Jetzt neu: Ausnahmefehler



Die Highlights in PC Games:

- Seit der Ausgabe 1/95 erscheint PC Games auch in einer extra Variante mit CD-ROM. Die Diskettenversion ist vorerst weiterhin im Handel erhältlich.
- Das anfangs etwas spartanische Menüsystem wird Mitte des Jahres zur Multimedia-Show. Demobeschreibungen und Anleitungen im Heft ergänzen die CD.
- Der "Players Guide" - die Tipps und Tricks - wird noch einmal erweitert, Ausgabe für Ausgabe gibt es volle 18 Seiten.
- „Herrmann" und „Heinz" sind die Vorläufer der heutigen „Space Rat"-Comics

Zahlen, Daten, Fakten

- Mit über vier Millionen US-Dollar Produktionskosten ist Wing Commander 3: Das Herz des Tigers das bisher teuerste Spiel.
- Die Ausgaben 1/94 bis 12/94 umfassen zusammen 1.884 Seiten.
- 272 Spiele unterzieht die Redaktion eines gründlichen Tests, dazu kommen Dutzende von Shareware-Programmen, Anwendungen und Hardware-Komponenten

Die meistverkauften Spiele



BMH Selbst Sportspiel-Muffel konnten sich der Faszination des Managers kaum erwehren.

1. **Bundesliga Manager Hattrick** | Software 2000
2. **Wing Commander 3** | Origin
3. **Hanse** | Ascaron
4. **Battle Isle 2** | Blue Byte
5. **Die Siedler** | Blue Byte
6. **Theme Park** | Bullfrog
7. **Bling!** | Reline
8. **Sim Tower** | Maxis
9. **Rebel Assault** | Lucas Arts
10. **Flight Unlimited** | Looking Glass

Trends & Innovationen

Windows 95 verspricht, endlich Schluss mit Config.sys und Autoexec.bat zu machen. Doch bis es mit dem viel gepriesenen "Plug & Play" so richtig klappt, sollen noch ein paar Jahre vergehen. Auch wenn Microsofts neues Betriebssystem den Spielern viel Arbeit abnimmt, entwickeln die meisten Spieleschmieden noch für MS-DOS. Erst im Laufe des nächsten Jahres verschiebt sich das Verhältnis.

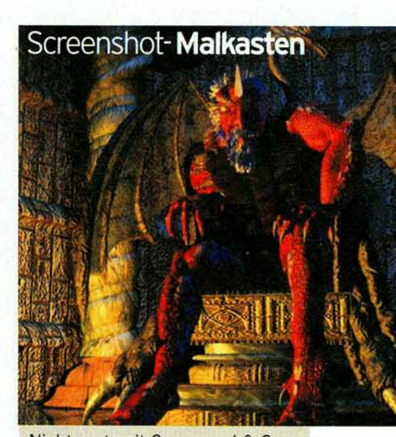
Über den Tellerrand

Mancher Zocker tauscht die Maus gegen Würfel ein: Das Brettspiel des Jahres, Die Siedler von Catan, bricht alle Rekorde. Erst vier Jahre später soll das erfolgreiche Aufbauspiel dank der Cultures-Macher von Funatics seinen Weg auf PC-Monitore finden.

Kuriositäten

Blizzards Erstlingswerke überzeugen nicht restlos: Mit Black Hawk und Warcraft 1 kopieren die Kalifornier nur bewährte Ideen, nämlich das Jump&Run Flashback und den Echtzeit-Urvater Dune 2. Doch schon ein Jahr später soll Warcraft 2 die Charts stürmen.

Screenshot-Malkasten



Nicht erst seit Command & Conquer 3 schummeln Entwickler gerne mal bei Bildschirmfotos, um ihre kommenden Spiele besser aussehen zu lassen. Schon 1995 versprachen viele Screenshots mehr, als die betreffenden Programme später halten konnten. Westwood gehörte auch damals zu den größten "Künstlern". Auf den ersten veröffentlichten Bildern glänzten Lands of Lore 2 (siehe oben) und C&C 1 noch mit Super-VGA-Grafiken in Render-Qualiät.

1996 3Dfx ist fix wie nix

Die Highlights in PC Games:

- Kein Scherz: Am 1. April geht das Internet-angebot von PC Games am den Start.
- Ab der 10/96 gibt es PC Games in einer Variante mit, in einer ohne CD sowie in einer mit Vollversion.
- Die Jubiläumsausgabe ist außerdem die erste mit zwei CD-ROMs.
- Extrabeilagen bleuchten kommende Highlights besonders intensiv. Den Anfang macht Conquest of the New World, es folgen Dungeon Keeper und Daggerfall.
- Mitte des Jahres bekommt PC Games eine Schwester: die PC Action.

Zahlen, Daten, Fakten

- Über 1,5 GByte Spieledemos, Tools und andere Programme finden sich zum Start auf der Internetseite www.pcgames.de
- Die Ausgaben 1/96 bis 12/96 umfassen zusammen 2.370 Seiten.
- 323 Spiele unterzieht die Redaktion eines gründlichen Tests, dazu kommen Dutzende von Shareware-Programmen, Anwendungen und Hardware-Komponenten.

Die meistverkauften Spiele



C&C Über die Jahre mußte sich C&C 1 allerdings dem Erzrivalen Warcraft 2 geschlagen geben.

1. **Command & Conquer** | Westwood
2. **Warcraft 2** | Blizzard
3. **Civilization 2** | Microprose
4. **Die Siedler 2** | Blue Byte
5. **FIFA 96** | EA Sports
6. **Wing Commander 4** | Origin
7. **Rebel Assault 2** | Lucas Arts
8. **Caesar 2** | Impressions
9. **The Need for Speed** | Electronic Arts
10. **Eurofighter 2000** | DID

Die Top-3-Spiele 1996

1. Warcraft 2 | Blizzard



Warcraft 2 oder Command & Conquer - das war 1996 Geschmacksfrage. Blizzards Saga um Orks und Menschen erschien nur wenige Wochen nach dem "großen Bruder", überflügelte Westwoods Echtzeit-Strategiespiel aber bereits in vielen Punkten, etwa der Grafik oder dem Mehrspielermodus.



LANGER WEG Vergleichen Sie dieses Bild mit Warcraft 3.

2. Die Siedler 2 | Blue Byte



Der zweite gilt vielen Fans auch heute noch als bester Teil der Serie. Motivierende Kampagnen, Wegesystem, Wuselgrafik - im Gegensatz zum Vorgänger machte Die Siedler 2 auch langfristig Laune. So viele Neuerungen hat es in der Siedler-Geschichte bislang nicht wieder gegeben.



PUTZIG Schon vor sechs Jahren wurde fleissig gewuselt.

3. Grand Prix 2 | Microprose



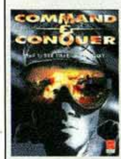
Nur wenige Sportspiele zählen zu den Besten der Besten; Grand Prix 2 steht sicher an ihrer Spitze. Exzellente Fahrphysik, realistische Strecken und umfangreiche Tuningoptionen - Grand Prix 2 bot schon damals alles, was auch heute noch ein gutes Rennspiel auszeichnete.



FERNSEHREIF Die Wiederholungsfunktion liefert TV-Bilder.

Die Top-3-Spiele 1995

1. Command & Conquer | Westwood



Command & Conqueer gehört ohne Zweifel zu den einflussreichsten Computerspielen aller Zeiten. Vor 1995 tauchte „Echtzeit-Strategie" in keiner Lieblings-Liste auf, heute dominieren die Genrevettern zusammen mit den Ego-Shootern den PC-Markt. Vor allem die Präsentation (Videos!) war vom Feinsten.



BASISBAU Vielen machte das das Aufbauen noch mehr Spaß als später das Erobern.

2. Wing Commander 3 | Origin

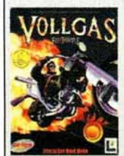


Wieder einmal gelingt Origin eine technische Pionierleistung: Der dritte und beste Teil der Weltraumoper setzt den Sternenkrieg mit SVGA-Grafik in Szene und glänzt mit spannenden Videosequenzen zwischen den Missionen. Wie immer natürlich nur auf High-End-PCs, erst mit einem Pentium flutscht es.



FEUER FREI Die Weltraumgefechte sind dank SVGA spektakulär wie nie zuvor.

3. Vollgas | Lucas Arts



Mit dem Biker-Abenteuer dreht die Adventure-Schmiede Lucas Arts so richtig auf. Das Vergnügen mag kürzer sein als gewohnt - Kenner brauchen kaum mehr als ein Wochenende bis der Abspann über den Schirm flimmert - doch die Story und die Comicgrafik sind absolut kinoreif. Wir warten auf den Nachfolger!



ROADMOVIE Vollgas gab sich erwachsener als andere Abenteuerspiele von Lucas Arts.

Trends & Innovationen

Das Internet wird langsam auch für Spieler interessant. Zwar sind die Kosten nach heutigen Maßstäben horrend, doch die ersten Online-Games locken eingefleischte Zocker - allen voran Ultima Online, das 1995 einen Betatest mit 3000 Teilnehmern startet. In PC Games-Berichten über die neue Welt finden sich Verhaltensregeln wie "Denken Sie an die anderen 50 Millionen User und verstopfen Sie die Transatlantik-Leitungen nicht zu lange!".

Über den Tellerrand

Segas Saturn-Konsole ist kein Erfolg beschieden. Auch Nintendos N64 kann die Vormachtstellung von Sonys Playstation nicht ernsthaft gefährden. Einmal mehr wird der PC auf Spielemessen als tot gehandelt - und einmal mehr irren sich die Propheten.

Kuriositäten

Mit ihrem kommenden 3D-Shooter haben die Programmierer bei id Software große Pläne: "Hunderte von Servern werden weltweit miteinander verbunden. Geht der Spieler durch eine Tür in einen neuen Raum, gelangt er quasi in ein anderes Land." Warum hat eigentlich bis heute niemand diese Idee verwirklicht?

Alles **so schön** bunt





VERGLEICH Tomb Raider ohne (oben) und mit 3D-Beschleunigung.

Die ersten 3D-Grafikkarten sorgen für offene Münder: Solche Grafikpracht hatte man bislang noch nirgendwo gesehen. Allerdings müssen alle Programme aufwendig an jeden einzelnen der Grafikbeschleuniger angepasst werden. Über ein halbes Dutzend Firmen, von S3 über Matrox bis hin zu 3Dfx, rangeln um die Gunst der Entwickler. Erst im folgenden Jahr sollte Microsoft mit Direct3D einen allgemeinen Standard schaffen. Zu den ersten Spielen, die von der neuen Technik profitieren, gehören Tomb Raider und Mech Warrior 2.

Die 10 **schönsten Spielewelten aller Zeiten**

1. Britannia

Ultima-Reihe, Origin/Electronic Arts, seit 1979



Wohl kein Rollenspielreich wurde öfter bereist als das des Lord British. Nirgendwo anders gab es so viele lieb gewonnene Charaktere zu treffen, so viele wundersame Orte zu besuchen, so viel Handlungsfreiheit (Stichwort: Brotbacken). Umso trauriger, dass es nach neuneinhalb Episoden und vier Ablegern vor zwei Jahren auf immer Abschied nehmen hieß.

2. Das **Gefängnis**

Gothic, Piranha Bytes/ Egmont Interactive, 2001

Im Freiluft-Knast von Gothic ist einiges los: Die Bewohner der drei Lager gehen ihrer Arbeit nach, wanken abends in die Kneipe oder zum Konzert von In Extremo und sind auch ansonsten aufgeweckte Burschen: Wer etwa beim Klauen erwischt wird, muss sich auf eine haarige Verfolgungsjagd gefasst machen.

3. **Liberty** City

GTA 3, Rockstar Studios/ Take 2, 2002



Autos klauen, Passanten vermöbeln, eine Schießerei mit der Polizei - so hemmungslos wie in Liberty City kann man seine fiesen Seiten in keiner anderen Spielestadt ausleben. Die Gangster-Metropole ist ein gigantischer Spielplatz für Feierabend-Rowdies mit Galgenhumor.

4. Morrowind

Morrowind, Bethesda Softworks/Ubi Soft, 2002



Mehr geht nicht: Das Fantasy-Reich von Morrowind ist unendlich groß. Theoretisch zumindest, denn natürlich haben die Leveldesigner nur einen begrenzten, wenn auch gigantisch großen und vor allen Dingen wunderschönen Teil mit Leben gefüllt. Den "Rest" erschaffen Hunderte von kreativen Fans per Editor.

5. Eden

Black & White, Lionhead Studios/Electronic Arts, 2001



Paradiesisch geht es ja nicht gerade zu in Peter Molyneux' Vision vom Garten Eden. Da zertrampeln Riesenkühe die Hütten der ängstlichen Eingeborenen, putzige Affen werden von körperlosen Händen auf offener Straße vermöbelt. Aber wo sonst steht eine ganze Welt zum Experimentieren bereit, in der man Gott spielen kann?

6. Post-**Apokalypse**

Fallout-Reihe, Black Isle Studios/Interplay, seit 1997



Dass sogar ein Nuklearkrieg ganz witzig sein kann - oder besser: das, was danach übrig bleibt - beweist der makabere Humor der Fallout-Reihe. An der verstrahlten US-Westküste tummeln sich allerhand schräge, aber liebenswerte Gestalten, etwa die suizidgefährdeten Super-Mutanten.

7. Sigil

Planescape: Torment, Black Isle Studios/Interplay, 1997

Den Preis für die fantasievollste Spielwelt haben sich die Schöpfer des AD&D-Ablegers Planescape redlich verdient; sei es mit der lebenden Gasse, die ein "Kind" zur Welt bringt, wegen den morbiden Staubmenschen oder durch die Gesellschaft der Empfindungen.

8. **Tiberium**-Erde

Command & Conquer-Reihe, Westwood/Virgin Interactive, seit 1995

Seine Faszination zieht der C&C-Kosmos weniger aus der Mischung aus Science-Fiction-Kriegsspielzeug und dem bekannten Schauplatz Erde als mehr aus den überdrehten Helden und Bösewichtern, allen voran Kane.



9. Adelpha

Outcast, Appeal/ Infogrames, 1999



Exotische Pflanzen, wundersame Tiere, fremdartige Ureinwohner mit einer faszinierenden, eigenen Sprache - wer als Spezialagent Cutter Slade den fernen Planeten Adelpha betritt, erlebt ein Action-Abenteuer wie vom sprichwörtlichen anderen Stern.

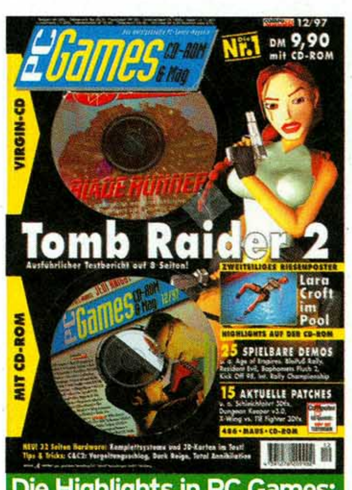
10. Lost **Heaven**

Mafia, Illusion Softworks/Take 2, 2002

Von den Nadelstreifenanzügen über die chromglänzenden Oldtimer bis hin zu den Emailleschildern der Gemischtwarenhändler haben die Mafia-Macher mit Lost Haven eine absolut stilechte Stadt im Look der 20er-Jahre geschaffen.



1997 Es wird echt Zeit für Echtzeit



Die Highlights in PC Games:

- Ab Heft Nummer 1 erscheint PC Games im Multicover. Der neue Einband schützt die CD noch besser und gibt stabilen Halt.
- Die veränderte Hardwarewelt macht eine Überarbeitung des Wertungskastens nötig. Einträge wie 3D-Kartenunterstützung, AMD-Prozessoren und Mehrspielermodi ergänzen das Zeugnis.
- Noch mehr Hardware: 1997 startet PC Games die Sonder-Beilage "Hardware Xtra" aus der später das Schwester-Magazin PC Games Hardware hervorgeht.

Zahlen, Daten, Fakten

- Auf der US-Spielemesse E3 werden über 1.500 Neuheiten vorgestellt, die Wichtigsten präsentiert PC Games auf 50 Seiten
- Die Ausgaben 1/97 bis 12/97 umfassen zusammen 2.568 Seiten.
- 335 Spiele unterzieht die Redaktion einem gründlichen Test, dazu kommen Dutzende von Shareware-Programmen, Anwendungen und Hardware-Komponenten.

Die meistverkauften Spiele



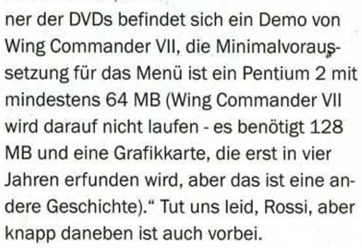
C&C 2 Zwei Jahre nach dem Tiberiumkonflikt erobert der zweite Part die Hitparade.

1. **C&C 2: Alarmstufe Rot** | Westwood
2. **Grand Prix 2** | Microprose
3. **Diablo** | Blizzard
4. **Die Siedler 2** | Blue Byte
5. **Power F1** | Psygnosis
6. **Need for Speed 2** | Electronic Arts
7. **Z** | Bitmap Brothers
8. **Bundesliga Manager 97** | Software 2000
9. **X-Wing vs. Tie Figher** | Lucas Arts
10. **Earth 2140** | Topware

Trends & Innovationen

Im Echtzeit-Strategie-Genre sind die Thronfolgekämpfe in vollem Gange. Mit Total Annihilation, Dark Reign und Akte Europa erscheinen beinahe gleichzeitig drei Spitzenkandidaten, doch keiner kann sich so recht durchsetzen. Erst Age of Empires Ende des Jahres kann an die Popularität von C&C anknüpfen.

Kuriositäten



Anlässlich des fünfjährigen Bestehens von PC Games orakelte Rainer Rosshirt: „Wenn die Entwicklung so weiter geht, wird die Ausgabe 10/02 948,64 Seiten haben, auf einer der DVDs befindet sich ein Demo von Wing Commander VII, die Minimalvoraussetzung für das Menü ist ein Pentium 2 mit mindestens 64 MB (Wing Commander VII wird darauf nicht laufen - es benötigt 128 MB und eine Grafikkarte, die erst in vier Jahren erfunden wird, aber das ist eine andere Geschichte)." Tut uns leid, Rossi, aber knapp daneben ist auch vorbei.

Goldrausch in Dallas



Nicht Half-Life ist der am meisten erwartete Ego-Shooter 1997, nein - Daikatana! Kein Wunder, steckt hinter der vermuteten Action-Revolution doch Branchenstar John Romero, der das Genre bei id Software mitbestimmt hat. Publisher Eidos lässt sich dessen neue Firma Ion Storm Einiges kosten. So ziehen die Programmierer in ein wahrlich palastartiges Bürogebäude im Herzen von Dallas, das sie quasi als erste Amtshandlung mit 19 sündteuren, eigens ersteigerten, antiken Spielautomaten füllen. Kein Wunder, dass Daikatana erst mit riesiger Verspätung drei Jahre später fertig wird. Lang nach Half-Life.

1998 Der Tiberium-Hype beginnt

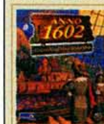
Die Highlights in PC Games:

- Zur 1/98 wird der Tipps-Teil einmal mehr ausgebaut: Jetzt sind es schon 48 Seiten.
- Ab 5/98 erscheint PC Games regelmäßig mit zwei CDs.
- In derselben Ausgabe hat das berühmte PC Games Testcenter Premiere. Es wird später um eine Motivationskurve und das Hardwarelabor erweitert.
- In der Rubrik Feedback bewerten PC Games-Leser ihre Lieblingsspiele neu

Zahlen, Daten, Fakten

- Satte 26 Demos enthalten die CDs zur Ausgabe 8/1998 - so viele gab es seither nie wieder
- Die Ausgaben 1/98 bis 12/98 umfassen zusammen 3066 Seiten.
- 301 Spiele unterzieht die Redaktion einem gründlichen Test, dazu kommen Dutzende von Shareware-Programmen, Anwendungen und Hardware-Komponenten.

Die meistverkauften Spiele



ANNO 1602 Eines der wenigen Spiele, die auch „Otto-Normalverbraucher" erreichen können.

1. **Anno 1602** | Max Design
2. **Age of Empires** | Ensemble Studios
3. **Tomb Raider 2** | Core Design
4. **Starcraft** | Blizzard
5. **FIFA 98** | EA Sports
6. **Riven** | Cyan
7. **Wing Commander Prophecy** | Origin
8. **Flight Simulator 98** | Microsoft
9. **Jedi Knight** | Lucas Arts
10. **Lands of Lore 2** | Westwood

Die Top-3-Spiele 1998

1. Half-Life | Valve Software

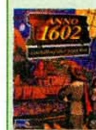


Half-Life nutzt seine hervorragende Engine nicht nur für schweißtreibende Schusswechsel sondern auch dazu, dass sich der Spieler als Hauptcharakter in einem kinoreifen Actionfilm fühlen kann. Geskriptete Ereignisse sorgten für eine spannend erzählte Story und Schockeffekte.



ALIEN Außerirdische wollen Freeman an den Kragen.

2. Anno 1602 | Max Design



Anno schafft etwas ganz Besonderes: Das Aufbau-Strategiespiel zieht sowohl Gelegenheitshändler als auch eingefleischte Hobby-Kaufmänner in seinen Bann. Dank der Missions-CD und den vielen Extraszenarien macht Anno auch nach einem Jahr noch einen Heidenspaß.



HOFFNUNG Der Nachfolger soll demnächst erscheinen.

3. Starcraft | Blizzard



Der Solofeldzug des Echtzeit-Strategiespiels ist ein wahres Gedicht, das vor allem von seiner in Videos wunderschön erzählten Geschichte lebt. Und für viele Veteranen hat erst Warcraft 3 aus dem gleichen Hause Starcraft im Battlenet-Mehrspielermodus übertroffen.



MASSENAUFLAUF Im Battlenet gibt es Massenschlachten.

Die Top-3-Spiele 1997

1. Diablo | Blizzard

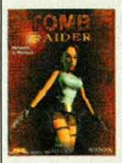


Der Suchteffekt, den Blizzards Action-Rollenspiel erzeugt, ist beinahe schon ein Fall fürs Gesundheitsministerium. Monstermeucheln, Schätzerauben, Charakterpäppeln in einem atemberaubenden Tempo, dazu der Mehrspielermodus via Battlenet, der noch nach Jahren zur ein oder andern Partie einlädt.



LANGER WEG Vergleichen Sie dieses Bild mit Warcraft 3.

2. Tomb Raider | Core Design



Beim Medien-Hype um Lara Croft geht oft unter, dass ihr erstes PC-Abenteuer spielerisch wie technisch auf ganzer Linie überzeugt hat. In Tomb Raider verschmolzen Geschicklichkeitsprüfungen, Schießereien und kleine Rätseln mit der der unnachahmlichen Indiana Jones-Atmosphäre.



HUPFDOLL PC-Abenteurer kennen Miss Croft am besten von hinten.

3. Dungeon Keeper | Bullfrog



Peter Molyneux ist es zu verdanken, dass die PC-Spielelandschaft nicht nur von strahlenden Helden bewohnt wird. Denn um in dem Aufbau-Strategie-Rollenspiel-Mix ein siegreicher Kerkermeister zu werden, musste man hin und wieder schon zu etwas unfairen Mitteln greifen.



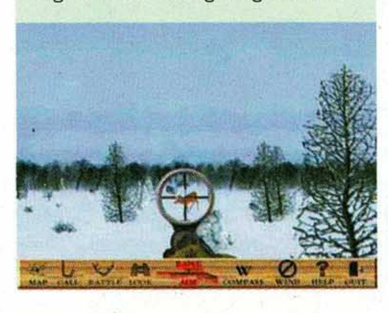
FOLTERKAMMER In Sachen „Schwarzer Humor pro Pixel" ist Dungeon Keeper ungeschlagen.

Trends & Innovationen

Der Trend zur 3D-Grafik treibt ein paar unschöne Blüten. Die meisten Versuche, die dritte Dimension in Echtzeit-Strategiespiele einzubringen, scheitern an der Kamerasteuerung; Hobby-Generäle verlieren auf den virtuellen Schlachtfeldern den Überblick. Auf der anderen Seite ermöglichen die neuen Techniken frische Spielkonzepte wie das des Action-Strategie-Mix' Battlefront, dem aber leider der verdiente Erfolg verwehrt bleibt.

Über den Tellerrand

Eine Jagdsimulation namens Deer Hunter löst in den USA einen Spieleboom von Moorhuhn-Ausmaßen aus. Das Pirsch-Programm ist zwar spielerisch genauso anspruchsvoll wie der deutsche Shooter, trifft aber offenbar den Massengeschmack und ist günstig zu haben.



Kuriositäten

Steve Jackson von Lionhead beginnt Anfang des Jahres das monatliche Tagebuch über Black & White. Es soll 41 (!) Folgen dauern, bis das Götterspiel endlich erscheint. Auf über 50 Seiten können die Leser von PC Games die Entstehung hautnah mit verfolgen.



Steve Jacksons Tagebuch, Teil 11

Fiese Gi

Die Grafiker bei Lionhead tragen die Haupt... folg von Black & White. Obwohl wir uns s... thing" rühmen, müssen wir den Tag, an d... sehen. Es sind die Künstler, die das Auss... ihre Arbeit, die den Kunden vor Black & ... Was ist das?" - oder ihn vorbeilaufen ... eigentlich in den Laden gekommen ist

Gegenwärtig lassen wir unsere fünf Künstler an den Grafiken von Black & White arbeiten. Die Künstler wurden bereits zu einem frühen Zeitpunkt speziellen Aufgabenbereichen zugeteilt. Auf diese Weise wurden sie schnell Experten auf ihrem Gebiet und lernten ihre Programmwerkzeuge schnell in- und auswendig kennen. Mark Healey, unser erster Künstler, konzentriert sich auf die Erstellung von Drahtgittermodellen und Animationen mit 3D Studio

Max. Der Mauszeiger im Spiel – die Hand eines Zauberers – wurde von Mark erstellt, wie auch das frühe Spielkonzept der Kreaturen und Zitadellen. Jamie Durrant hat sich bislang auf die Bitmaps der Testbeta-Version konzentriert, einer sehr einfachen Version von Black & White, die lediglich dem Austesten des Spielprinzips diente. Die Zitadellen, Dörfer, Bäume usw., die in einer früheren Folge des Tagebuchs zu sehen waren, stammten alle von Jamie. Christian Bravery, der erst vor kurzem von 2000 AD (einem britischen Science Fiction-Comic, berühmt für seine Judge Dredd-Zeichnungen) zu uns kam, gest... die Kreaturen. In Black & Whi... pickt sich der Spieler ein gew... ches Tier wie einen Löwe, ein... oder einen Affen heraus, da... allmählich in ein gewaltige... ster verwandelt. Unser neu...

Die 10 peinlichsten Spielepannen aller Zeiten

1. Daikatana
Ion Storm/Eidos Interactive, 2000



Zugegeben: Schlecht ist Daikatana nicht. Doch das Prestigeprojekt von Designer-Starlet John Romero und seiner neu gegründeten Firma Ion Storm verschlang Unsummen in der Entwicklung, die es nie und nimmer einspielen konnte. Was nach vier Jahren schließlich in den Händlerregalen landete war zu spät, zu wenig, zu teuer.

2. Bundesliga Manager 97
Software 2000, 1996



Einen kleinen Skandal löste 1996 der Bundesliga Manager 97 aus. Der vierte Teil der beliebten Serie entpuppte sich als völlig unfertig und von Fehlern durchsetzt. Hersteller Software 2000 versuchte mit einer Geschichte von einer "vertauschten CD im Presswerk" die Wogen zu glätten, aber ihren Spitzenplatz bei den Fans hatte die Reihe seitdem verloren.

3. Outpost
Dynamix/Sierra, 1994



Schon lange vor dem Paradebeispiel Black & White gab es Hypes in der Spielebranche, einer der größten Mitte der 90er war Sierras Weltraumstrategiespiel Outpost. Umso größer war die Enttäuschung, als viele der angekündigten Features in der Verkaufsversion schlicht fehlten und der "Rest" sich als langweilige Zahlenschieberei entpuppte.

4. Ultima Online 2
Origin/Electronic Arts, nie erschienen



Origin kann sich vieler Pioniertaten rühmen, darunter auch mit Ultima Online vor rund fünf Jahren Internet-Rollenspiele salonfähig gemacht zu haben. Die erstarkende Konkurrenz von Everquest & Co. sollte ein vor allem technisch sensationeller Nachfolger wieder einholen. Doch kurz vor Beginn der Betatests stampfte Origin-Mutter Electronic Arts das Projekt einfach ein.

5. Elite 2
David Braben/Gametek, 1993



Bereits 1984 begann David Braben mit den Arbeiten an einem Nachfolger zu seinem Welthit Elite, der nicht nur für I-War 2, X und Privateer Vorlage war. Nach einigen Pausen sollte es dann knapp zehn Jahre später so weit sein, doch der längst außer Mode gekommene Spielablauf und die veraltete Technik vergraulten selbst die härtesten Fans.

6. Baldur's Gate
Bioware/Interplay, 1997

Nanu? In den Top 10 der besten Spiele aller Zeiten aber auch bei den größten Flops? Ja, denn so spannend die Rollenspiel-Abenteuer an der Schwertküste auch waren, so verunglückt war die Sprachausgabe. Sächselnde Zwerge tummelten sich neben Elfenmädchen aus Oberbayern – Atmosphäre ade.

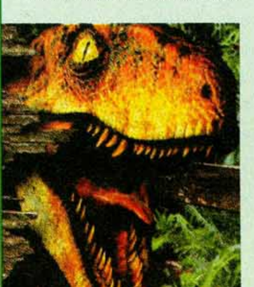
7. Battlecruiser 3000 AD
3000 AD/Take 2, 1996



In satten zehn Jahren hatten es die Entwickler von Battlecruiser 3000 AD nicht geschafft, ihre Weltraum-Oper fertig zu stellen. Bis Publisher Take 2 schließlich die Geduld verlor und das unfertige Programm auf den Markt warf. Seither werkelt das Designteam an diversen Fortsetzungen, die nach wie vor niemanden vom Hocker reißen.

8. Trespasser
Dreamworks/Electronic Arts, 1998

Was bei Dreamworks Version des Jurassic Park alles schief gelaufen ist, hätte gut für drei Spiele gereicht. Angefangen damit, dass es nie ein richtiges Spielkonzept gab über die zwar wegweisende aber völlig unrealistische Physikengine bis hin zu den strohdoofen Dinos und der 3D-Grafik ohne 3D-Kartenunterstützung. Trespasser war mehr ein Experiment als ein Spiel.



9. VFX1
Forte Technologies, 1994



Auf dem Höhepunkt des Virtual-Reality-Hypes Mitte der 90er erschien der VFX1 als einer der ersten spieletauglichen Cyberhelme. Schade, dass sich diese wunderbaren Spielzeuge bis heute nicht durchsetzen konnten.

10. 3Dfx
3Dfx, 1994 bis 2000

In ihren Anfangsjahren dominierten die quirligen Kalifornier den erstarkenden 3D-Kartenmarkt, doch die Vorreiterrolle war nach zahlreichen Fehlentscheidungen schon Ende der Neunziger wieder verspielt - schließlich kaufte der lange Zeit ärgste Konkurrent Nvidia die Voodoo-Pioniere.



1999

Das verflixte siebte Jahr?



Die Highlights in PC Games:

- 100 Fakten zu Command & Conquer 3 lautet das Titelthema der 9/99 - da bleiben keine Fragen offen.
- Eine Monat später gibt es den Megatest des Echtzeit-Hits: 13 Seiten plus 10 weitere mit einer Komplettlösung.
- Zur 12/99 bekommt PC Games ein komplettes Face-Lifting. Das Layout, das sich gut sieben Jahre bewährt hat, wird einer Frischzellenkur unterzogen, der Einkaufsführer feiert Premiere.
- Neben der Variante mit zwei CD-ROMs wird PC Games mit DVD im Abo angeboten.

Zahlen, Daten, Fakten

- Innerhalb nur eines Tages verkauft C&C 3 100.000 Einheiten, nach fünf Tagen hat es mit 200.000 Platinstatus. Rekord!
- Die Ausgaben 1/99 bis 12/99 umfassen zusammen 2.912 Seiten.
- 288 Spiele unterzieht die Redaktion einem gründlichen Test, dazu kommen Dutzende von Shareware-Programmen, Anwendungen und Hardware-Komponenten.

Die meistverkauften Spiele



C&C 3 Westwood gelingt das Unmögliche: Tiberian Sund erfüllt die meisten der hohen Erwartungen.

1. **Command & Conquer 3** | Westwood
2. **Age of Empires 2** | Ensemble Studios
3. **Die Siedler 3** | Blue Byte
4. **Sim City 3000** | Maxis
5. **Rollercoaster Tycoon** | Chris Sawyer
6. **Tomb Raider 4** | Core Design
7. **FIFA 2000** | EA Sports
8. **Baldur's Gate** | Bioware
9. **Need for Speed 4** | Electronic Arts
10. **Civilization: Cal to Power** | Activision

Trends & Innovationen

Die Onlinetauschbörse Napster sorgt dafür, dass selbst Oma Müller von nebenan weiß, dass man in MP3-Dateien ganz prima die schönsten Heimatmelodien packen kann. Die Musikindustrie rotiert, während die Mehrheit (raub-)kopiert. Bis heute floriert der meist illegale Datentausch zum Leidwesen der Industrie. Selbst Kinofilme und Computerspiele sind nicht mehr sicher.

Über den Tellerrand

Sega kann sein Dreamcast in den USA in den ersten beiden Wochen 500.000 Mal absetzen. Trotzdem wird die Konsole für die japanischen Videospielveteranen ein Reinfall. Zwei Jahre später gibt Sega den Dreamcast auf und konzentriert sich von da an ganz auf Spiele.

Kuriositäten

„Hätten's vielleicht gern noch an PC dazu?" Nachdem Aldi mit einem Billig-PC einen gigantischen Verkaufserfolg landet - die Geräte sind binnen weniger Stunden ausverkauft - versuchen sich zahlreiche weitere Discounter und Märkte im Hardware-Business. So steht bei Tchibo bald der Multimedia-Computer neben röstfrischem Kaffee.

Der Gegenschlag



Wer hätte gedacht, dass es ein paar Hobby-Entwickler mit millionenschweren Studios wie Valve Software oder 3D Realms aufnehmen können? Die Macher von Counter-Strike wohl am allerwenigsten, als sie eine erste Vorab-Version ihrer Mod für Half-Life im Juni 1999 ins Internet stellten. Was folgte, ist bekannt: Binnen zwei Jahren wurde das Fanprojekt zum populärsten Mehrspieler-Shooter weltweit und schließlich sogar zum Vollpreisprodukt geadelt.

2000

Moorhuhn im Millennium

Die Highlights in PC Games:

- Das Mini-Testcenter klärt übersichtlich die wichtigsten Fragen.
- In einem Wettbewerb bewertet Peter Molyneux (Black & White) Spielideen von PC Games-Lesern.
- Die Pixelpracht trägt den immer fantastischeren Spielegrafiken Rechnung: Die schönsten Screenshots werden im Großformat präsentiert.
- Seit Oktober bringt das Schwester-Magazin PC Games Hardware noch mehr Infos rund um PC-Technik.

Zahlen, Daten, Fakten

- Über 100 Stellen in deutschen Spiele-Unternehmen will PC Games mit einer großen Jobbörse im Herbst 2000 vermitteln.
- Die Ausgaben 1/00 bis 12/00 umfassen zusammen 2776 Seiten.
- 241 Spiele unterzieht die Redaktion einem gründlichen Test, dazu kommen Dutzende von Shareware-Programmen, Anwendungen und Hardware-Komponenten.

Die meistverkauften Spiele



AOE 2 Der historisch akkurate Echtzeit-Hit festigt Microsofts Ruf als Top-Spieleproduzent..

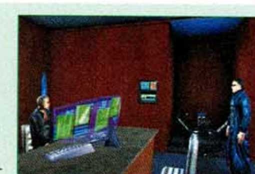
1. **Age of Empires 2** | Ensemble Studios
2. **Die Sims** | Maxis
3. **Die Original Moorhuhnjagd** | Phenomedia
4. **Diablo 2** | Blizzard
5. **Anstoß 3** | Ascaron
6. **Sudden Strike** | CDV
7. **Tomb Raider 4** | Core Design
8. **F1 2000** | EA Sports
9. **Grand Prix 3** | Microprose
10. **Pharao** | Impresssions

Die Top-3-Spiele 2000

1. Deus Ex | Ion Storm

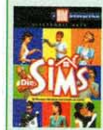


Rollenspiel, Ego-Shooter, Action-Adventure – Warren Spectors Meisterwerk lässt sich so recht in keine Schublade stopfen. Die Handlungsfreiheit, die Sie in der Haut von Bond-Verschnitt JC Denton genießen, sucht ihresgleichen. Fast jedes Rätsel lässt sich auf mehrere Arten lösen.



TERMINATOR Cyborg-Cop Denton ist genauso cool.

2. Die Sims | Maxis



Niemand wollte so richtig an den Erfolg von Will Wrights Seifenoper-Simulator glauben. „Tolles Spiel – aber viel zu abgedreht", lautete vielerorts das Urteil. Falsch gedacht! Die Sims avancierten mit weit über sechs Millionen Exemplaren zum bislang meistverkauften PC Spiel überhaupt.



TAMAGOTCHI Wer die Sims kennen lernt, wird sie lieben.

3. Ultima 9 | Origin



Der letzte Teil der berühmten Rollenspielreihe musste viel Kritik einstecken: Ein Action-Adventure sei es, kein Rollenspiel mehr. Die Grafik viel zu lahm, durch viele Bugs sowieso unspielbar. Wer sich aber auf Ultima 9 einlässt, wird mit einer der glaubwürdigsten und fesselndsten Computerwelten belohnt.



STARK In der Welt von Ultima: Ascension ist viel los.

Die Top-3-Spiele 1999

1. Age of Empires 2 | Ensemble Studios



Bis heute schafft es kein Echtzeit-Strategiespiel das Flair des Mittelalters so schön einzufangen wie Ensemble Studios' Meisterwerk, sei es mit der detaillierten Grafik, den realistischen Truppen oder Gebäuden. Man darf gespannt sein, ob dem Nachfolger Age of Mythology das Kunststück erneut gelingt.



BELAGERUNG Solche Burgen sind nicht nur hübsch sondern auch standfest.

2. Outcast | Appeal

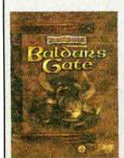


Kaum eine Welt haben ihre Schöpfer mit so viel Fantasie und Liebe zum Detail geschaffen wie Adelpha, den außerirdischen Schauplatz von Outcast. Schade nur, dass auf damals handelsüblichen Rechnern die zugegebenermaßen tolle Voxelgrafik nur im Tempo einer Diashow zur Mitarbeit zu bewegen war.



AUSSERIRDISCH Landschaft und Kreaturen wie von einer anderen Welt.

3. Baldur's Gate | Bioware



Vor Baldur's Gate waren Rollenspiele totgesagt. Nach Baldur's Gate ... Dungeon Siege, Morrowind und Neverwinter Nights sind nur die neuesten der vielen RPGs, denen Bioware vor drei Jahren den Weg ebnete. Mit etwas Glück gibt es so eine Initialzündung vielleicht auch bald bei Adventures.



PORTRAIT Eine der Stärken ist das ausgefeilte AD&D-Charaktersystem.

Trends & Innovationen

Heavy Metal F.A.K.K. 2, Kiss Psycho Circus, Deus Ex, American McGee's Alice, Star Trek Voyager: Elite Force - 2000 erscheinen so viele Spiele wie nie zuvor mit fremder Grafik-Engine. Dabei findet die Unreal-Technologie beinahe genauso oft Verwendung wie die Grafiktechnik aus dem Hause id Software. Mittlerweile hat die neueste Version der UT-Engine wohl das Rennen gemacht, aber schon nächstes Jahr kann sich das wieder ändern.

Über den Tellerrand

Shenmue für Dreamcast ist mit 60 Millionen Dollar Kosten das teuerste Videospiel aller Zeiten, Sonys Playstation 2 erscheint, Microsoft will mit der Xbox mit mischen - der lachende dritte ist der gute, alte Spiele-PC, der die Konsolenkonkurrenz in Sachen Technik und Vielseitigkeit mal wieder aussticht.

Kuriositäten

Hilfe, die Welt geht unter! Der ominöse "Y2K"-Bug lässt an 31.12.1999 angeblich alle Rechner abstürzen, Katastrophen werden heraufbeschworen. Passiert ist - zum Glück - fast nichts. Die betroffenen Spiele lassen sich an einer Hand abzählen. Populär ist davon nur Worms Armageddon.

Es gibt Huhn, Baby


Bei uns
Bremen - Hertha BSC 4:1
Volkskrankheit Moorhuhn
Rückenschmerzen, brennende Augen, Gelenksteife, unruhiger Schlaf
Computerspiel macht halb Deutschland krank
Eidesstattliche Erklärung zur 100 000-Mark-Spende

Das hat noch kein Computerspiel geschafft: Das Moorhuhn ziert die Titelseite der Bild-Zeitung. Angeblich sorgt das Federvieh für Produktionsausfälle im sechsstelligen DM-Bereich, weil alle Welt nur noch auf die Moorhuhnjagd geht. Kein Büro, in dem nicht irgendwann ein neuer Rekord aufgestellt wird, überall krachen die Schrotflinten und fliegen die Federn. Otto-Normal-Zocker lassen die ganze Aufregung und die nicht lange auf sich warten lassenden Nachahmer einfach links liegen.

Die 10 coolsten Spielehelden und Bösewichter aller Zeiten

1. Duke Nukem

3D Realms/Apogee, seit 1991

Hail to the king, baby! Die Muskelmasse läßt van Damme alt aussehen, die Sonnenbrille schimmert cooler als beim Terminator und die Sprüche stellen selbst Rambo in den Schatten.

2. Guybrush Threepwood

Monkey Island-Reihe, Lucas Arts/Lucas Arts, seit 1990



So sehr das Pech den sympathischen Möchtegern-Piraten auch verfolgen mag - irgendwie fällt er doch jedes Mal wieder auf die Füße.

3. Kane

Command & Conquer-Reihe, Westwood/Virgin Interactive, seit 1995



Ist Kane nun Held oder ein Bösewicht? Sicher, die "Guten" im C&C-Universum stehen eigentlich auf der anderen Seite, doch der Glatzkopf spielt seine Rolle so übertrieben fies, dass man ihn einfach gern haben muss.

4. Horny

Dungeon Keeper-Reihe, Bullfrog/Electronic Arts, seit 1997



Der rot geschuppte Sensenmann hört eigentlich auf den Namen Horned Reaper und schmückte nicht nur die Verpackung von Peter Molyneux' Aufbau-Strategiespiel Dungeon Keeper, sondern war auch einer der mächtigsten Verbündeten, die Hobby-Kerkermeister in den Verliesen finden konnten.

5. Ben

Vollgas, Lucas Arts/Lucas Arts, 1995



Dass unter der rauen Schale des Bikers Ben doch ein liebenswerter und hilfsbereiter Kerl steckt, davon konnten sich Adventure-Freunde 1995 im Zeichentrick-Abenteuer Full Throttle überzeugen. Nächstes Jahr soll es endlich ein Wiedersehen mit Ben und seiner Bande Polecats geben.

6. Larry Laffer

Leisure Suit Larry-Reihe, Sierra/Sierra, seit 1987

Halbglatze, Polyesteranzug im Travolta-Look, Goldkettchen und schmierige Abschlepp-Sprüche - Larry ist der geborene Verlierer. Aber niemand versagt so witzig wie Al Lowes berüchtigter Adventure-Held.

7. Diablo

Diablo-Reihe, Blizzard/Sierra, seit 1997

Sitz! Platz! Braver Dämon! Ich geh' auch gleich wieder. Auf der Rangliste der fiesesten Obermotze rangiert Diablo ganz weit oben.

8. Le Chuck

Monkey Island-Reihe, Lucas Arts/ Lucas Arts, seit 1990



Guybrushs ewiger Erzfeind, der Geisterpirat Le Chuck, bringt den Nachwuchsfreibeuter immer wieder in die Bredouille.

9. Groove Champion und Taurus

Interstate 76, Activision/Activision, 1997

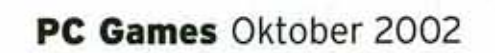
Das kantige Duo aus dem ungewöhnlichen Ballerrennspiel hat den Rhythmus im Blut. Mit lässigen Sprüchen auf den Lippen und Groove im Autoradio Ganoven jagen, das ist cooool, Baby.



10. Purpur-tentakel

Maniac Mansion-Reihe, Lucas Arts/ Lucas Arts, seit 1988

Schon im Kult-Adventure Maniac Mansion waren die Tentakelbrüder die heimlichen Stars. Mit Day of the Tentacle machten die Abenteurer bei Lucas Arts den größenwahnsinnigen lila Wurmfortsatz schließlich zum Titelhelden.



2001 Schwarz-Weißmalerei



Die Highlights in PC Games:

- Alles neu macht der ... April: Mit der Ausgabe 4/2001 erhält PC Games einen völlig neuen Look.
- Auch inhaltlich tut sich Einiges. Im Lauf des Jahres kommt das Testcenter wieder, die Motivationskurve feiert ein Wiedersehen, ein umfassender Einkaufsführer zeigt die besten Spiele.
- Nur wenige Wochen nach dem Heft-Relaunch erstrahlt auch die Homepage in neuem Glanz.

Zahlen, Daten, Fakten

- Preise im Wert von über 70.000 Mark werden beim Gewinnspiel in der Oktoberausgabe verlost.
- Die Ausgaben 1/01 bis 12/01 umfassen zusammen 2.616 Seiten.
- 384 Spiele unterzieht die Redaktion einem gründlichen Test, dazu kommen Dutzende von Shareware-Programmen, Anwendungen und Hardware-Komponenten.

Die meistverkauften Spiele



BLACK & WHITE Selten wurde um ein Spiel so viel Wirbel gemacht wie um Peter Molyneux' Godgame.

1. **Black & White** | Lionhead Studios
2. **Wer wird Millionär?** | Eidos Interactive
3. **Stronghold** | Firefly Studios
4. **Harry Potter** | Know Wonder
5. **Operation Flashpoint** | Bohemia Interac.
6. **Die Siedler 4** | Blue Byte
7. **Empire Earth** | Stainless Steel Studios
8. **FIFA 2002** | EA Sports
9. **Die Sims** | Maxis
10. **Commandos 2** | Pyro Studios

Trends & Innovationen

Counter-Strike erscheint als Verkaufsversion und verdoppelt damit fast noch einmal die Zahl seiner Anhänger. Kein Wunder, dass ungefähr jedes vierte Entwicklungsstudio einen neuen Taktik-Shooter in der Mache hat. Doch wie schon damals bei den C&C-Klonen: Keiner kann dem Original das Wasser reichen.

Über den Tellerrand

Die Jugend versauert vor dem Fernseher? Von wegen! Bücher sind populär wie nie - zumindest, wenn sie von einem naseweißen Zauberlehrling namens Harry Potter handeln. Die Romane verkaufen sich millionenfach, ein Kinofilm lässt auch nicht lange auf sich warten.

Kuriositäten

Lucas Arts stoppt die PC-Entwicklung des mit Sehnsucht erwarteten Episode 1 Actionspiels Obi Wan mit der fadenscheinigen Begründung: "So ein Spielkonzept lässt sich mit der momentanen Technik nicht realisieren." Zum Glück! Denn die ein Jahr später doch erscheinende Xbox-Version entpuppt sich als lahme Gurke.

Auf nach Hollywood



Bisher fanden vor allen Dingen Kinofilme in meist mäßigen Lizenzproduktionen ihren Weg auf PC-Monitore, jetzt gehen einige Spiele den umgekehrten Weg. Angekündigt werden der Diablo-Film, der Resident Evil-Film und ein Duke Nukem-Film; Tomb Raider: The Movie überzeugt auch Skeptiker, dass nicht alle Spiel-Filme so enden müssen wie seinerzeit Street Fighter oder Wing Commander. Aller Voraussicht nach können wir schon nächstes Jahr ein Wiedersehen mit der Leinwand-Lara feiern.

2002 ... und kein bisschen leise

Die Highlights in PC Games:

- Features, Zahlen, Fakten, Leistungs-Check, Spielevergleiche, Motivationskurve - all das vereint das große Testcenter, das in der Ausgabe 01/02 Premiere feiert.
- Die Feedback-Rubrik wird aufgeteilt: Seit Ausgabe 05/02 dürfen die Leser in allen vier Testkategorien ein Spiel zerlegen.
- Ab Mai kommt PC Games im Doppelpack: In jedem Heft sind serienmäßig zwei CDs und eine DVD dabei.
- PC Games rückt längst verschollen geglaubte Spieleentwickler ins Rampenlicht.

Zahlen, Daten, Fakten

- Die IVW-Zahlen belegen: Für das 1. Quartal 2002 weist PC Games einen Zuwachs von 6,8 Prozent (das entspricht 16.000 Leser) auf.
- Die Ausgaben 1/02 bis 10/02 umfassen zusammen 2.284 Seiten.
- 273 Spiele unterzieht die Redaktion einem gründlichen Test, dazu kommen Dutzende von Shareware-Programmen, Anwendungen und Hardware-Komponenten.

Die meistverkauften Spiele



WARCRAFT 3 Blizzard erobert die Echtzeit-Krone wieder zurück. Bislang kein Thronfolger in Sicht.

1. **Warcraft 3** | Blizzard
2. **GTA 3** | Rockstar Games
3. **Empire Earth** | Stainless Steel Studios
4. **FIFA Fußball WM 2002** | EA Sports
5. **Jedi Outcast** | Raven Software
6. **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** | 2015
7. **Die Sims** | Maxis
8. **Neverwinter Nights** | Bioware
9. **Civilization 3** | Firaxis Games
10. **Port Royale** | Ascaron

Die Top-3-Spiele 2002

1. Warcraft 3 | Blizzard



Erfahrungspunkte sammeln, Fähigkeiten trainieren, Quests lösen - diese Auflistung bringt man für gewöhnlich mit einem Rollenspiel in Verbindung, bezieht sich aber auf Warcraft 3. Blizzards Meisterwerk verschmelzt gekonnt Echtzeit-Strategie mit Rollenspiel-Elementen - eine geniale Mischung!



SCHNITT! Die Zwischensequenzen sind ein Highlight.

2. GTA 3 | Rockstar Games



Premiere in der Computerspielgeschichte: GTA 3 schafft es als erster Titel, eine Großstadt lebensecht und glaubwürdig zu simulieren. Einzigartig ist auch der Spagat zwischen Action- und Rennspiel, den GTA 3 mit Bravour meistert. Das geniale Spielkonzept findet seinen ersten Nachahmer: Mafia.



AUSBLICK Die Sichtweite gehört zu den Stärken von GTA 3.

3. Jedi Outcast | Raven Software



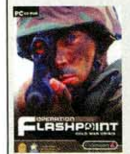
Sogar Rüdiger „Perfektionist" Steidle hatte Probleme, schmutzige Flecken auf der strahlend weißen Spielspaßweste von Jedi Outcast zu finden: Kyle Katarn schnetzelt sich mit dem Laserschwert und der Macht im Gepäck durch die schönsten 3D-Levels, seit es Ego-Shooter gibt.



STERNENKRIEG Kyle im Kampf gegen Sturmtruppen.

Die Top-3-Spiele 2001

1. Operation: Flashpoint | Bohemia Interactive



Die einen vergöttern Operation: Flashpoint wegen seiner realistischen Schlachtfeldatmosphäre, die anderen verteufeln es genau deswegen. Der martialische Taktik-Shooter ist alles andere als unumstritten. Technisch und spielerisch setzen die bis dahin unbekannten Entwickler von Bohemia aber neue Maßstäbe.



FEUER FREI Wer bei Flashpoint nicht acht gibt, stirbt schnell den Bildschirmtod.

2. No One Lives Forever | Monolith



So cool wie Cate Archer ist nicht einmal James Bond. Und ihre Abenteurer sind sowieso aufregender. Einen Ego-Shooter, in dem getaucht, gepuzzelt, geschlichen, geballert und gefahren wird gab's bislang noch nicht. Vor allen Dingen die Austin-Powers-Atmosphäre reißt zu Begeisterungsstürmen hin.



EXOTISCH Marokko ist nur einer der vielen faszinierenden Schauplätze.

3. Gothic | Piranha Bytes



Eine atmende, riesige Welt mit einer lebendigen Einwohnerschaft, ein faszinierendes Abenteuer mit actionreichen Kämpfen und fordernden Missionen. Gothic war das Rollenspiel der Wahl 2001. Schade nur, dass in der Originalversion ein paar kleine Fehler den Spielspaß trübten.



LAUF, FORREST Die Lagerbewohner sind nicht die gewohnten KI-Dummies.

Trends & Innovationen

Unreal 2, Unreal Tournament 2003, Doom 3 - wohin man schaut, erblikkt man hochauflösende Texturen, Unmengen an Polygonen und dynamische Licht- und Schatteneffekte. Die Liste der Spiele, die auf die fortschrittliche Technologie der Unreal Warfare-Engine setzen, ist lang. Klar wird: Die Zeit, in der die meisten Actionspiele auf der alten Quake 3-, Unreal- oder Lithtech-Engine basierten, geht vorbei. T&L sowie immer günstiger werdende, pfeilschnelle Grafikkarten wie die Geforce 4 Ti 4600 unterstützen diese augenfreundliche Entwicklung.

Kuriositäten

Die Sims und kein Ende in Sicht: Mit Die Sims: Tierisch gut drauf erscheint das sage und schreibe fünfte Add-on zur Erfolgsserie. Wer in die Charts guckt, wird sich darüber nicht wundern: Monatelang hält sich der Titel in den Bestenlisten. Ein deutliches Bild geben vor allem die US-Charts ab: Dort befanden sich teilweise alle vier Add-ons von Die Sims gleichzeitig in den Top 10.

Computerspiele im Visier



Der Amoklauf in Erfurt war Nährboden für den Sensationsjournalismus: An Computerspielen baumelte nach dem Massaker eine riesige Zielscheibe für die Medien. Man versuchte, die Schuld vor allem den so genannten Killer-Spielen wie Counter-Strike in die Schuhe zu schieben. Angeblich habe Robert Steinhäuser damit das Schießen auf Menschen geübt. Später stellte sich dann heraus: Er besaß das Spiel gar nicht.

Die 10 **coolsten Spiele-Babes** aller Zeiten

1. **Rynn**

Drakan, Surreal Software/Psygnosis, 1999

Dass bei dieser Traumfrau selbst Drachen handzahm werden, liegt sicher nicht an ihrem mächtigen Zweihänder - zumindest nicht ausschließlich.

2. **Lara** Croft

Tomb Raider-Reihe, Core Design/Eidos, seit 1996



So populär wie die resolute Hobby-Archäologin ist keine andere Galionsfigur der Spielebranche. Von lasziv bis aggressiv hat Lara schon so manchen Imagewandel durchgemacht.

3. Elaine **Marley**

Monkey Island-Reihe, Lucas Arts/Lucas Arts, seit 1990

Auf der Affeninsel finden sich nicht nur finstere Piraten und sympathische Tollpatsche sondern auch wunderschöne Comicdamen. Keine andere Spieleheldin hat so viel Witz und Charme.

4. **Shodan**

System Shock-Reihe, Looking Glass Studios/Electronic Arts, seit 1994



Kann man sich in einen Computer verlieben? Noch dazu einen, der Amok läuft und Menschen tötet? Ja! Wenn ihn so eine umwerfend erotische Stimme und ein kühl-elegantes Antlitz ziert wie Shodan in System Shock 2.

5. **Stevana** „KillCreek" Case

Mama Case/Papa Case, seit 1977

Okay, hier geht's um Fleisch und Blut statt Bits und Bytes, aber als Dauerfreundin von John Romero, Leveldesignerin und Shooter-Queen hat sich Stevie ihren Chart-Platz redlich verdient!



6. **Kerrigan**

Starcraft, Blizzard/Sierra, 1998

Der morbide Charme der Zerg-Braut ist sicher nicht jedermanns Sache, aber auch Bosheit hat ihren Reiz.



7. **Cate** Archer

No One Lives Forever, Monolith/Electronic Arts, 2000



Groovy, Baby! Cate Archer schlägt ihr männliches Vorbild James Bond in Aussehen, Eleganz und Outfit um Längen. Und dann diese grünen Augen...

8. **Konoko**

Oni, Bungie/Take 2, 2001

Es mag facettenreichere Anime-Girls geben, die tummeln sich aber vorzugsweise im Konsolenlager. Am PC ist das schlagkräftige Kullerauge einsame Spitze.



9. **Nico**

Baphomets Fluch-Reihe, Revolution Software/Virgin, seit 1996

In Baphomets Fluch ist die Journalistin allen Abenteurern mit ihren spitzen Kommentaren und dem unstillbaren Tatendurst ans Herz gewachsen.





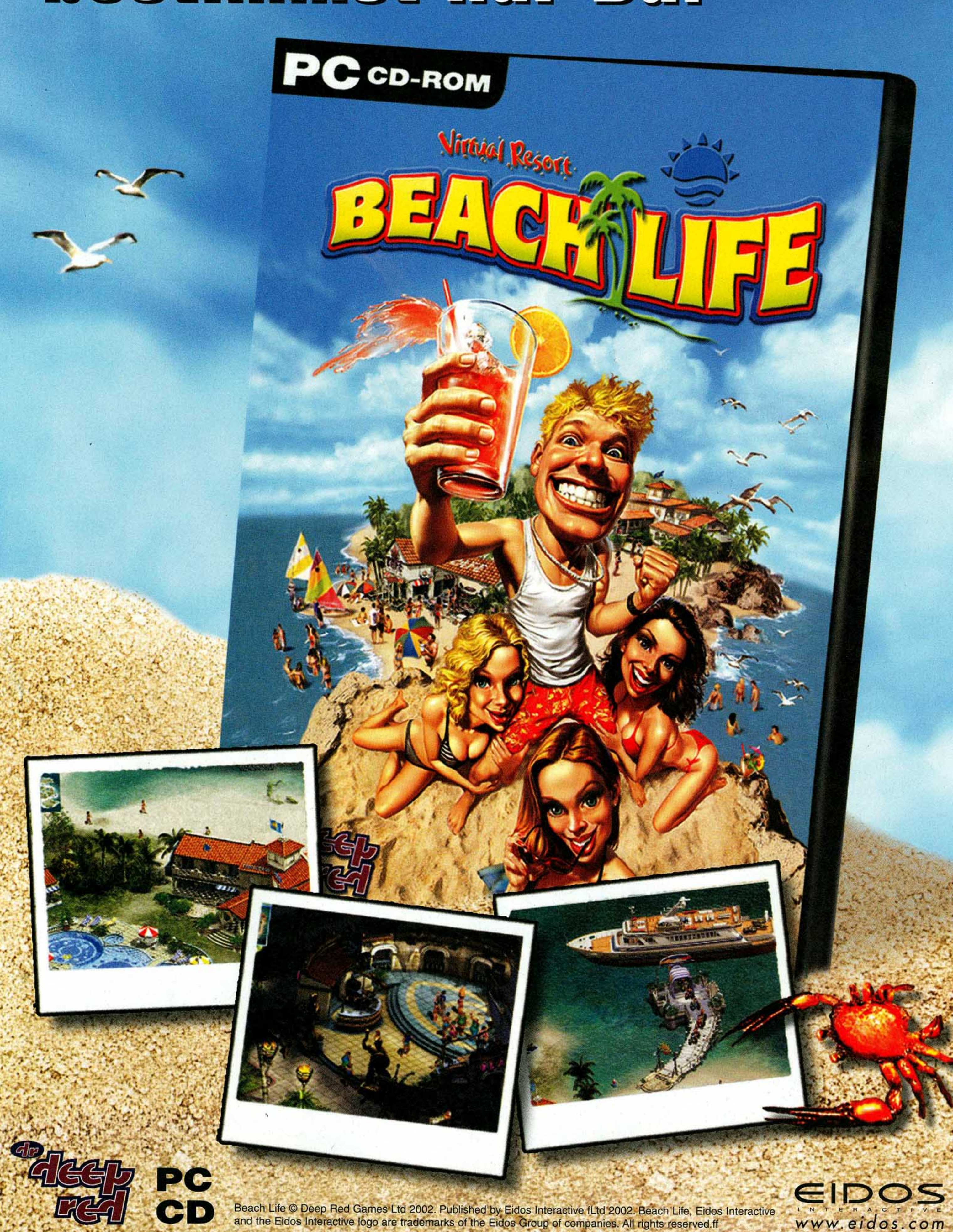
10. **Fall-From-Grace**

Planescape: Torment, Black Isle Studios/Interplay, 1999

Es gibt wohl keine anspruchsvollere Game-Grazie als die melancholische Rollenspielschönheit Grace. Kommt sich die Begleiterin vernachlässigt vor, war sie die längste Zeit bei der Heldentruppe.



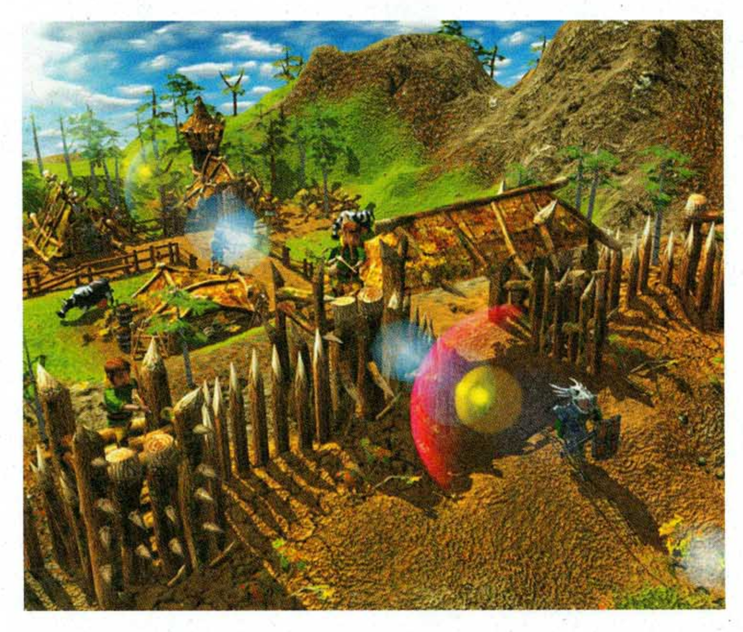
Wer auf Deine Insel darf, bestimmst nur Du!



STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managerspiele.

Knight Shift



Das Echtzeit-Strategiespiel **Knight Shift** konzentriert sich auf das Wesentliche: Man tritt mit wenigen Einheitentypen und kleinen Trupps gegen die Mächte des Bösen an, es gibt nur einen einzigen Rohstoff und sämtliche Lebewesen sammeln Erfahrungspunkte. Sogar die Kühe, die mit ihrer Milch die zum Bau von Häusern und zum Kauf neuer Kühe sowie all der anderen zivilen sowie militärischen Einheiten notwendige Ressource liefern, gewinnen Routine. Was die verwendete Earth-3-Engine leistet, sehen Sie im Videobericht auf der Heft-DVD.

Anstoß 4

Endlich harte Fakten zum im Oktober erscheinenden Fußballmanager von Ascaron: Satte 800 Bewegungsabläufe wurden für die 3D-Szenen aufgezeichnet – und zwar nicht nur für die Matches, sondern auch für Halbzeitansprachen, Interviews, Pressekonferenzen, Vertrags- und Sportgerichtsverhandlungen. Von Anfang an werden im Spiel alle großen europäischen Länder mit den Top-Ligen und Deutschland bis hin zur Oberliga enthalten sein, der in Kürze verfügbare Editor kann bis zu 150 Länder mit bis zu vier Ligenstufen füllen und verändern. Dazu dienen die sieben Feldspielereigenschaften: Schnelligkeit, Zweikampf, Kopfball, Schusskraft, Schussgenauigkeit, Technik und Spielintelligenz.



Ghost Master



Als bösartiger Geist dürfen Sie in **Ghost Master** nach Herzenslust spuken. Dass Sie dabei Kinder erschrecken und Omi dem Herzinfarkt gefährlich nahe kommt, ist nur recht: Ihre Aufgabe besteht darin, die lästigen Lebenden für immer zu vergraulen. Empire wird das in puncto Grafik und Bedienung an **Die Sims** erinnernde Strategiespiel noch im Oktober veröffentlichen.

Siedler 4: Mission-CD 2

Das erste Mal wird erklärt, warum sich die **Siedler**-Völker überhaupt getroffen haben: Die Wikinger kommen aus Amerika (Vinland) zurück und erzählen den anderen Völkern von dem neuen Land. Der folgende Wettlauf zur Neuen Welt ist der Hintergrund der insgesamt vier Kampagnen mit jeweils fünf Missionen. Darüber hinaus wird es ab Oktober 2002 drei Einzelspielerkarten sowie zwei gescriptete Mehrspielerkarten (mit Zielen wie „Halten Sie die Burg für eine Stunde" oder „Erreichen Sie Punkt X" als Erster) geben.



American Conquest

Mit 300 Jahren Indianerkriegen, bis zu 16.000 Einheiten auf den Schlachtfeldern und einem schlichten Ressourcenmanagement macht GSC die Eroberung der Neuen Welt zum Thema. Der Nachfolger von Cossacks soll historisch sehr akkurat ausfallen.

Zoo Tycoon: Add-on

Microsoft hat für den Oktober dieses Jahres das zweite Add-on für Zoo Tycoon angekündigt. Marine Mania wird die Zoos um Wasser-Spielzeuge und Meerestiere erweitern. Für die Gehege wird es 20 neue Tierarten inklusive Otter, Kraken und weißen Haien geben.

Port Royale Add-on

Als Dank für Treue und als Entschuldigung für Bugs in Port Royale will Ascaron das kostenlose Add-on verstanden wissen. Mit der Handelsfleute und einer Militärfregatte wird die Seefahrt abwechslungsreicher, das Spielerversteck erweitert die Landgänge.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Platz	Anteil	Spiel	Genre / Termin	Hersteller
1	29%	**Anno 1503**	Aufbau-Strategie | Oktober 2002	Electronic Arts
2	21%	**Command & Conquer: Generals**	Echtzeit-Strategie | November 2002	Electronic Arts
3	11%	**Age of Mythology**	Echtzeit-Strategie | September 2002	Microsoft
4	9%	**Anstoß 4**	Fußball-Manager | August 2002	Ascaron
5	6%	**Sim City 4**	Aufbau-Strategie | 15.11.2002	Electronic Arts
6	6%	**Master of Orion 3**	Runden-Strategie | August 2002	Infogrames
7	6%	**Republic**	Strategie-Mix | November 2002	Eidos
8	3%	**Fußballmanager 2003**	Wirtschaftssimulation | November 2002	Hersteller
9	3%	**Praetorians**	Echtzeit-Taktik | Oktober 2002	Eidos
10	2%	**Stronghold Crusaders**	Echtzeit-Strategie | September 2002	Take 2 Interactive

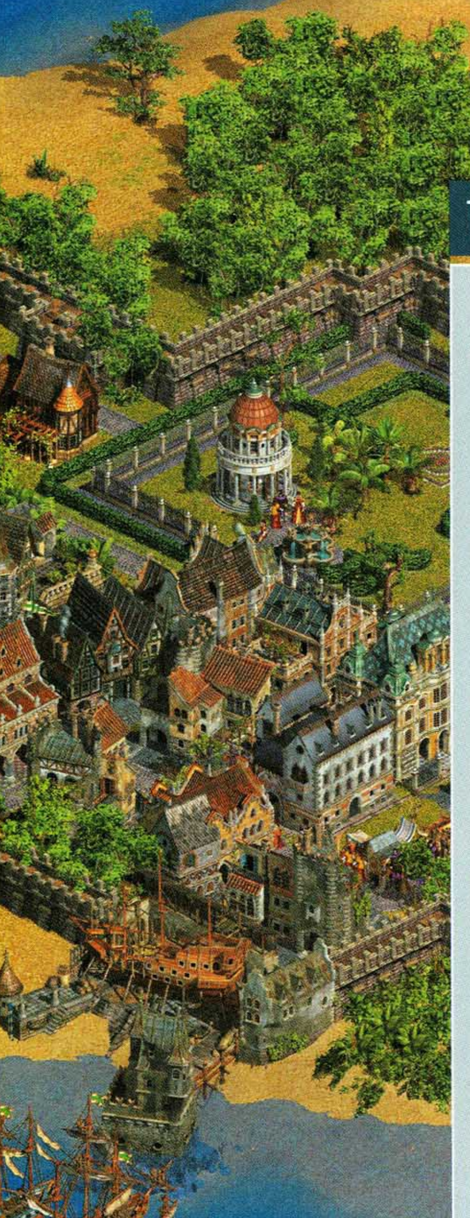
Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Anno 1503

Wir haben das meisterwartete Spiel des Jahres ausgiebig gespielt – und enthüllen neue Features, die Sunflowers bislang wie einen Schatz gehütet hat.

Anno 1503-Produzent Marc Huppke nutzt die Gunst der Stunde: „Na, jetzt bin ich ja mal gespannt, ob du von alleine rauskriegst, wie man Handelsrouten einrichtet." Schließlich war es erklärtes Ziel, die stellenweise doch etwas umständliche **Anno 1602**-Steuerung zu vereinfachen. Noch heute erreichen uns E-Mails verzweifelter **Anno**-Spieler „Bitte helft mir – wie um Himmels willen verlade ich Soldaten auf Schiffe?" Wir gestehen: Das mit der Handelsroute, das klappt nicht hundertprozentig auf Anhieb – zwar scheinen alle Einstellungen zu stimmen, doch der Kahn bewegt sich keinen Millimeter aus dem Hafen. Erst nach einem heißen Tipp und zwei weiteren Klicks weiß das Schiff, dass es WIRKLICH Marmor von Niederwuselstein nach Siedelhausen bringen soll und unterwegs noch in Takatukaland anzuhalten hat, um Tabak einzuladen. Der Spieldesigner nickt wissend: „Okay, ich seh schon, den Bestätigen-Button findet kein Mensch. Wollten wir eh ändern!" Bald haben wir den Bogen raus: Aus allen Himmelsrichtungen werden automatisch Gewürze, Alkohol, Baumwolle und Seide angeliefert, unser Volk ist zufrieden – wir auch. **Anno 1503** ist quasi fertig, am 18. Oktober 2002 erfolgt – toi toi toi – der Stapellauf. Dann werden viele Tausend Aufbau-Strategie-Fans ihr Schiffchen mit Holz, Ziegelsteinen und Nahrung beladen und zur Entdeckung riesiger Inselwelten aufbrechen. Wo die Wiesen saftig, die Wälder dicht und die Berge hoch sind, da lassen sie sich nieder, bauen ein Kontor, erkunden die Insel, erschaffen Wohnhäuser für Pioniere, Jagdhaus, Fischerhütte, Holzfäller, Schaf- und Rinderfarm, Webstube und Bauernhof und vernetzen die Siedlung mit einem Wegesystem. Bald flaniert das Volk durch die Straßen und deckt sich an Marktständen mit Nahrung, Stoffen und Leder ein. Durch den Verkauf von Lebensmitteln und Leinen klimpert es bald in der Kasse – Geld genug für eine kleine Kapelle.



Die **Anno**-Spielprinzipien sind nach wie vor von entwaffnender Schlichtheit: Jede der fünf Bevölkerungsstufen (Pionier, Siedler, Bürger, Kaufleute, Adel) verlangt nach Waren und öffentlichen Gebäuden. Fast immer haben Sie die Wahl zwischen mehreren Alternativen: Stoffe aus Baumwolle oder Schafwolle? Alkohol aus Zuckerrohr, Hopfen oder Kartoffeln? Nahrung von Fischer, Jäger, Kleinbauer, Bäckerei oder Rinderfarm? Werden die Wünsche erfüllt, bauen die Bewohner ihr Häuschen aus, so dass mehr Personen auf die gleiche Fläche passen – schließlich ist Bauplatz rar. Haken Nummer 1: Gewürzstauden oder Baumwollpflanzen wachsen nur auf manchen Inseln, nicht jeder Berg enthält Marmor

10 **Last-Minute**-Änderungen

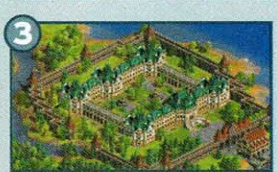
Vieles hat sich gegenüber der Exklusiv-Titelstory in PC Games 05/02 geändert. Wir bringen Sie auf den neuesten Stand.



Aristokraten
Kaufleute (Stufe 4) werden nicht mehr automatisch geadelt, sobald ihre Forderungen (Wein, Goldschmuck, Gewänder aus Seide und Silberfuchs-, Robben- oder Geparden-Pelz etc.) erfüllt sind. Stattdessen hat der Spieler ab einer gewissen Kaufmanns-Zahl Zugriff auf Aristokratenhäuser, so dass er ganze „Luxus-Viertel" inklusive Parkanlagen und Pavillons bauen darf. Ab einer bestimmten Aristokratenzahl wird der prächtige Dom frei geschaltet – allerdings nur ein einziges Mal. „Auf dieses Gebäude sollte man also sehr gut aufpassen", rät Projektleiter Marc Huppke. Zu den weiteren Belohnungs-Bonusgebäuden zählen Statue, Obelisk und Triumphbogen.



Tauschhandel mit Ureinwohnern
Mit Eingeborenen (Eskimos, Indianer etc.) betreiben Sie unbürokratisch Tauschhandel. Einfach nachschauen, welche Ware begehrt wird, und eine bestimmte Menge davon in deren Hauptgebäude einlagern. Im Austausch dafür gibt es Credits, mit denen man aus dem Warenangebot der Ureinwohner (etwa Lampenöl) wählen darf. Eingeborene, deren Städte vernichtet werden, sprechen übrigens einen Fluch gegen den Spieler aus, der ihn dann in einer seiner Städte heimsuchen wird (Pest, Feuer, Dürre, Vulkan-Ausbruch).



Schlösser
Bei **Anno 1602** wurde das Schloss „en bloc" aufgestellt. Jetzt setzen Sie die Anlage nach Ihren Vorstellungen aus Modulen zusammen, die allerdings erst freigeschaltet werden, sobald Sie eine gewisse Zahl Adliger in Ihrem Volk vorweisen können. Zunächst errichtet man ein Hauptmodul und zwei Nebenmodule; anschließend wird der Schlossbaukasten wieder deaktiviert. Mit jedem Erreichen bestimmter Zahlen an Edelmännern werden jeweils zwei weitere Module angeboten – also ein teurer Spaß für **Anno**-Spieler, die nicht wissen, wohin mit den vielen Talern.



Marktstände
Wehe, es sind zu wenige oder keine Waren an den Marktständen vorhanden: Dann bilden sich Menschentrauben. Bleibt die Lage angespannt, gibt's Gezeter und wüste Beschimpfungen, die Einkäufer gehen mit leeren Händen nach Hause. Bald wird die Stimmung gereizter, es kann zu Aufständen kommen, die Häuschen werden „zur Strafe" zurückgebaut, die Bewohner um einen Rang herabgestuft. „Findet das in der Pionier-Stufe statt, stürzt das Haus sogar ein", warnt Produzent Huppke.



Piraten
Die räudigen Seebären sollte man nicht provozieren: Wenn Sie mit den Piraten handeln wollen, sollten Sie sich möglichst mit einem unbewaffneten Schiff (d. h. ohne Soldaten oder Kanonen an Bord) nähern und schon mal vorab eine kleine Summe überweisen. Wer es schafft, ohne zerfetzte Segel ins Kontor einzulaufen, kann Waren einkaufen, die sonst nirgendwo in der Inselwelt zu haben sind oder die man noch nicht selbst herstellen kann.



Straßenausbau
Marktkarren holen zum Beispiel Baumstämme beim Holzfäller oder Nahrung in der Fleischerei ab und transportieren die Waren ins Lagerhaus. Da die Marktkarren nicht durch die auf den Straßen laufende Bevölkerung hindurchfahren können, ist der Ausbau der Wege extrem wichtig. Sind zu viele Leute auf der Straße, kann der Karren nicht überholen und der Warentransport kommt ins Stocken. Gepflasterte Wege erhöhen das Tempo von Figuren und Karren.



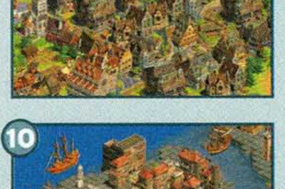
Militär
Die Rüstungsindustrie besteht aus Bogenmacher (Bögen, Armbrüste), Büchsenmacher (Musketen, Schiffskanonen), Kanonengießerei (Landkanonen, Mörser), Rüstungsmacher, Waffenschmied (Schwerter), Großer Waffenschmied (Lanzen, Äxte) und Kriegsmaschinenbauer (Belagerungstürme, Katapulte). Die Ausbildung der Soldaten geschieht in Festungen und Burgen – je größer, desto mehr Rekruten werden gleichzeitig gedrillt. Neu: Inzwischen können Sie gegnerische Kontore und sogar ganze Städte übernehmen. Den Spion, der unerkannt gegnerische Siedlungen ausspionieren sollte, gibt es hingegen nicht mehr.



Erkundung
Alle Inseln und deren Vegetation sind von Anfang an einsehbar. Was Sie nicht wissen: ob sich dort bereits Eingeborene oder Gegenspieler niedergelassen haben, welche Pflanzen dort am besten gedeihen und welche Bodenschätze sich im Gebirge verbergen. Also schicken Sie ein Schiff auf Erkundungstour und lotsen nach Ankunft einen Scout ins Landesinnere. Mit etwas Glück entdecken Sie auf abgelegenen Inseln sogar Schätze oder wertvolle Eingeborenen-Idole. Große Eisenerzvorkommen, Marmor (für Adels-Gebäude, Badehäuser, Theater etc.), Gold, Edelsteine, Salz und Steine sind übrigens unerschöpflich.



Forschung
Für das in Schulen angehäufte „Wissen" erforschen Sie neue Gebäude (etwa einen Brunnen, der die Ernte um 20 % steigert), militärische Einheiten sowie Upgrades (genormtes Kaliber für mehr Schaden), die – einmal erforscht – für alle Einheiten und Produktionsketten gelten. Beispiel: Den innovativen Feuerpfeil können alle Bogenschützen sofort einsetzen. Jede Bevölkerungsstufe kann nur eine bestimmte Menge Wissen anhäufen (eine Bibliothek erhöht dieses Limit); wird nicht geforscht, verfällt das überschüssige Wissen, mit dem Sie – anders als geplant – nicht handeln können. Aufgrund des fein verästelten Technologiebaums müssen Sie sich entscheiden, auf was Sie gesteigerten Wert legen.



Freie Händler
In Venedig (stilecht mit Rialtobrücke, Markusplatz und Campanile) und bei den geschäftstüchtigen Mauren sind die Freien Händler zu Hause. Im Kontor stellen Sie ein, welche Mengen einer Ware zu welchem Preis ge- oder verkauft werden sollen. Die Venezianer stellen aus allen angebotenen und nachgefragten Waren eine Art „Weltmarktpreis" auf. Ein Farbwert (rot = ungünstig, grün = günstig) zeigt an, wie der eingestellte Preis im Verhältnis zum Weltmarktpreis steht und wie gut die Ein-/Verkaufs-Chancen sind.

15 und 3 Unterschiede zu Anno 1602

Zwei Millionen Fans kennen Anno 1602 auswendig. Die wichtigsten Neuheiten:

Größere Spielwelten
Bisher maßen die größten Karten 256x256 Kacheln, jetzt sind es 1.024x1.024 – es gibt also reichlich zu entdecken. Die Bildschirmauflösung reicht von 800x600 bis 1.280x 1.024 Bildpunkte.

Abwechslungsreicheres Stadtbild
Von den 345 Bauwerken kann der Spieler 139 selbst bauen, die restlichen gehören Eingeborenen und Piraten. In den Siedlungen entdecken Sie über 100 Figurentypen.



32 Höhenstufen
Anno 1602 war flach, jetzt erschwert hügeliges Terrain das Bauen – nur auf ebenem Gelände können Gebäude entstehen. Vor allem große Bauwerke wie Theater, Badehäuser und Kathedralen (im Bild) brauchen viel Platz.



Keine Steuern mehr
Statt Steuern zu erheben, verkaufen Sie Waren an Marktständen (Nahrung/Salz, Stoff/Leder, Tabak/Gewürze, Lampenöl, Kleidung, Schmuck, Wein) – zu Preisen, auf die Sie keinen Einfluss haben.



Gebäude, Produktionsketten, Waren
Neu unter anderem: Hopfen-, Seiden-, Indigo- und Hanfplantagen, Pelztierjäger, Kürschner, Brauerei, Walfänger, Seilerei, Köhlerei, Saline (gewinnt Salz), Heilkräuter, Walfänger (Lampenöl) und viele mehr.



Automatischer Ausbau
Bauwerke passen sich der Umgebung an: Werden etwa Siedlergebäude in Bürgerhäuser umgewandelt, erweitert sich auch der Einzugsbereich von Kapellen, Schulen etc.



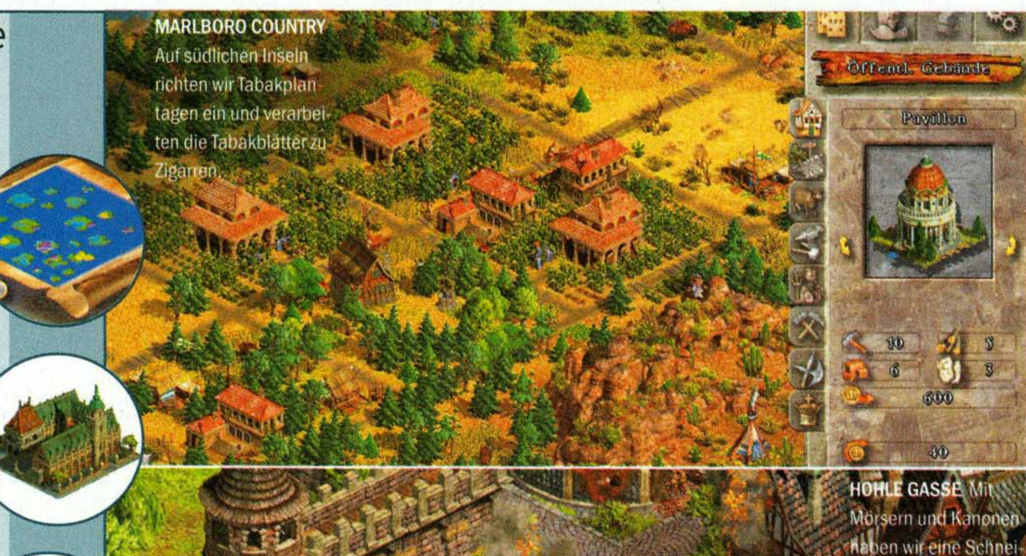
Klimazonen & Tiere
In den sechs Klimazonen leben rund 60 Tierarten: Polargebiet (beispielsweise Pinguine, Eisbären), Tundra (Elche), Nord (Hirsche, Hasen), Prärie (Bisons), Steppe (Giraffen, Löwen) und Dschungel (Affen, Tiger).



Forschung & Wissen
In Schulen und Unis werden 40 Gebäude und Verbesserungen erforscht. Ohne „Wissen" kein Amtsgericht, kein Medicus, keine Feuerwehr, kein Belagerungsturm, keine Brücken.



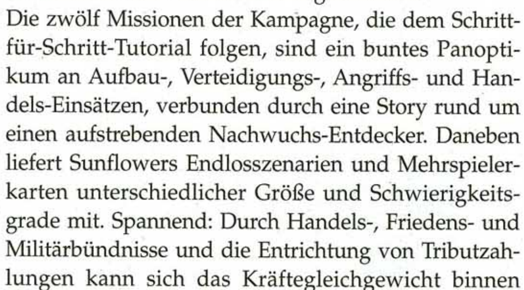
Neun Kulturen
Auf Ihrer Entdeckungsreise stoßen Sie auf Azteken, Afrikaner, Beduinen, Eskimos, Mauren, Mongolen, Indianer, Polynesier und Venezianer, jeweils mit eigenen Gebäuden, Bräuchen, Figuren und Waren.



MARLBORO COUNTRY Auf südlichen Inseln richten wir Tabakplantagen ein und verarbeiten die Tabakblätter zu Zigarren.



HOHLE GASSE Mit Mörsern und Kanonen haben wir eine Schneise in die Mauer geschossen.



oder Goldflöze. Also gilt es, weitere Inseln zu erschließen. Alternative: Wir kaufen Waren bei fliegenden Händlern oder der Konkurrenz ein. Haken Nummer 2: Öffentliche Gebäude wie Kirchen, Wirtshäuser und Badehäuser decken nur ein bestimmtes Gebiet ab. Also müssen wir unser Territorium mit Marktplätzen erweitern, um Farmen und Plantagen zwischen den Wohnhäusern abreißen und an den Ortsrand verlagern zu können – ein Stadtkern entsteht.

Unser Wohlstand ruft Neider auf den Plan: Mit netten Computer-Nachbarn schließen wir Friedens- und Handelsverträge, weniger netten Nachbarn oder Piraten versenken wir die Flotte und schießen die Kontore mit unseren Kanonen zu Klump. Die rücken dann zur Rache mit Kriegsschiffen, Kavallerie, Katapulten und Belagerungstürmen an, um uns zu Schlachten im **Age of Empires**-Stil herauszufordern. Wie gut, dass wir Bogenschützen auf den Zinnen stationiert haben und sich die Stadttore – Klick! – öffnen und schließen lassen. Doch die **Anno**-Macher passen auf, dass das Spiel nicht zu kriegslastig wird – Waffen sind teuer, die Produktionsketten komplex. Die Köhlerei etwa produziert die Briketts allein für die Rüstungsschmiede.

Die zwölf Missionen der Kampagne, die dem Schritt-für-Schritt-Tutorial folgen, sind ein buntes Panoptikum an Aufbau-, Verteidigungs-, Angriffs- und Handels-Einsätzen, verbunden durch eine Story rund um einen aufstrebenden Nachwuchs-Entdecker. Daneben liefert Sunflowers Endlosszenarien und Mehrspielerkarten unterschiedlicher Größe und Schwierigkeitsgrade mit. Spannend: Durch Handels-, Friedens- und Militärbündnisse und die Entrichtung von Tributzahlungen kann sich das Kräftegleichgewicht binnen weniger Sekunden schlagartig verändern.

Die Liste der Verbesserungen und Neuerungen gegenüber **Anno 1602** ist beachtlich: Manches sieht man auf den ersten Blick (etwa die deutlich detailreichere Grafik). Vieles erschließt sich jedoch erst nach vielen Spielstunden, -tagen oder -wochen. Die vergangenen Monate haben die Grafiker dafür genutzt, um die ohnehin schon sehr liebevoll gestaltete und lebendig wirkende Welt noch detaillierter zu gestalten – Marc Huppke gerät ins Schwärmen: „Im Meer tummeln sich Delfine, Haie, Wale und Fischschwärme und in der Luft fliegen verschiedene Vogelarten, sogar Möwen, die in Küstennähe gerne einmal Schiffe begleiten und auch mal auf ihnen landen." Geblieben sind die moderaten Hardware-Voraussetzungen: Pentium 2, 64 MByte RAM und 8-MB-Grafikkarte, für die höchste Auflösung von 1.280x1.024 sollten ein paar Megahertzen mehr schlagen.

Nicht alle **1602**-Gebäude haben überlebt, nicht alle ursprünglichen **1503**-Ideen wurden umgesetzt: Kakaoplantagen etwa gibt es nicht mehr, Klosterschule und Papier-

KONKURRENZ SCHLÄFT NICHT Die lästigen Computergegner sind uns immer einen Schritt voraus.

KIRCH-KRISE Können Sie die Kathedrale mindestens 20 Minuten vor den Angriffen bewahren?

PROST MAHLZEIT Wirtshäuser sind der einzige Ort, wo Alkohol (aus Zuckerrohr, Kartoffeln oder Hopfen) ausgeschenkt wird.

Stadttore & Mauern
Türme und Steinmauern schützen Ihr Reich; die Tore sind bei Gefahr verschließbar. Die dicken Mauern werden nur von Mörsern, Kanonen und Katapulten geknackt. Gefährlich: die neuartigen Belagerungstürme.

Mehr Militäreinheiten
Die Armeetypen haben sich vervierfacht. Neu: Bogen- und Armbrustschützen, Pikeniere, Mörser, Lanzenträger, Belagerungstürme, Katapulte, außerdem Scout, Sanitäter und Bedieneinheiten.

Bedienmannschaften
Mörser, Kanonen, Katapulte und Belagerungstürme werden von Bedienmannschaften bewegt. Zwei Einheiten erhöhen die Geschwindigkeit. Herrenlose Geräte kann der Gegner einfach mit eigenen Teams übernehmen.

Sechs Schiffstypen
Die kleinen, mittleren und großen Kriegs- und Handelsschiffe unterscheiden sich in Geschwindigkeit, Baukosten, Bewaffnung (Kanonen), Hitpoints und Laderaum (Personen, Waren).

Wegrouten
Schiff anklicken, Route an den „Haltern" nach Belieben verschieben – fertig. Auf diese Weise können piraten- oder gegnerverseuchte Gewässer umschifft werden.

Höheres Einheitenlimit
Das Soldatenlimit hängt ab von der Zahl der Computergegner – je weniger Beteiligte, desto mehr Soldaten. Als Faustregel gelten ca. 150 Soldaten pro Volk.

Taktische Finessen
Je höher die Einheit postiert ist (Hügel, Stadtmauer), desto größer die Reichweite. Bogenpfeile, Kanonenkugeln und Katapultsteine fliegen ballistisch (auch über Mauern und Häuser).

Erfahrungsstufen
Mit jedem Gefecht legen Ihre militärischen Einheiten an Erfahrung zu; auf der dritten und höchsten Stufe gibt es dicke Aufschläge für Kampf- und Rüstungswerte.

Formationen
Die Fußtruppen und Reiter können als Kreis, Karree, offene Reihe, Dreieck, Reihe oder in einer selbstdefinierten Formation angeordnet werden.

Zwischensequenzen
Die vielen kurzen **1602**-Ereignis-Videos (Piratenüberfall, Ausbruch der Pest etc.), die viele ohnehin meist wegklickten, wurden durch aufwendige Vor- und Abspänne sowie Story-Cutscenes ersetzt.

macher wurden wieder entfernt, der stibitzende Räuber und das Amtsgericht (beugt Aufständen vor) sind jetzt doch wieder drin, Schiffe nutzen sich nicht mehr ab und zum Bierbrauen benötigt man lediglich Hopfen, aber kein Getreide. Die Mini-Übersichtskarte ist in der gespielten Version noch zoombar, in der endgültigen Fassung jedoch nicht mehr. „Hat noch nie jemand benutzt", winkt Marc Huppke ab. Die Feinabstimmung an der Spielbalance ist in vollem Gange – bis Anfang Oktober die beiden Master-CDs ins Presswerk gehen. Einen offiziellen Beta-Test wird es aus Zeitgründen nicht geben; Sunflowers verlässt sich auf die vielen internen Probespieler. Und natürlich auf die PC-Games-Bugbuster, die Anfang September auf Fehlerjagd gehen. Die werden ebenso wie wir befriedigt feststellen, dass das Verladen von Soldaten auf Kriegsschiffe schon mal deutlich intuitiver funktioniert – Einheiten markieren, auf die Galeere klicken, fertig.



ERSTEINDRUCK

Wer ist Bogenschütze, wer Schwertkämpfer? Ein bisschen unübersichtlich sind sie ja schon, die Schlachten und Belagerungen. Auch in der endgültigen Version? Während Sie diese Zeilen lesen, testen wir bereits das finale ***Anno 1503****. Von diesem einzigartigen Mix aus Aufbau, Handel und spannenden Kämpfen kann man sich schon jetzt kaum losreißen – für mich ganz klar das Highlight des Spielejahres.* PETRA MAUERÖDER



Entwickler .... Sunflowers/Max Design
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... 18. Oktober 2002

C&C: Generals

Electronic Arts beschreitet neue Wege. Hätte in alten Zeiten die 3D-Grafik für eine neue C&C-Generation vollauf genügt, **so wird für Generals das Spielsystem mit einem neuen Ressourcensystem komplett umgekrempelt.**

Natürlich ist die zusätzliche Dimension die offensichtlichste Modifikation gegenüber den bisherigen Echtzeit-Strategiespielen dieser Serie. Wie bei dem optisch extrem kargen **Emperor: Die Schlacht um Dune** wird eine waschechte 3D-Engine eingesetzt, in **Generals** wird aber die detailverliebte **C&C**-Welt in all ihren Einzelheiten dargestellt. Das neue Entwicklungsstudio (EA Pacific entwickelt **Generals** unter der Federführung von Westwood) führt unter der Oberfläche mindestens ebenso einschneidende Veränderungen ein, wie uns Mark Skaggs, der ausführende Produzent von **Command & Conquer: Generals**, demonstrierte. So musste die Schwarzweißmalerei der bisherigen Hintergrundgeschichten einem Dreiparteiensystem weichen, das ohne eine erkennbar böse Seite auskommt. In den ersten neun der insgesamt 27 Missionen leitet der Spieler die chinesische Armee, die eine terroristische Vereinigung namens Global Liberation Army (GLA) aus Asien vertreiben möchte. Diese an und für sich löbliche Entscheidung hat leider einen politischen Hintergrund: China möchte Supermacht werden. Da die USA dies nicht gerne sehen, greifen sie kurzerhand mit militärischen Mitteln in den Konflikt ein. Die letzten neun Missionen spielt man schließlich aufseiten der Befreiungsarmee, wobei sich diese als nicht annähernd so terroristisch herausstellt wie zunächst angenommen.

Typische Missionen sind die Belagerung von Bagdad, der Aufbau eines Brückenkopfes an einem stark verteidigten Strand oder das Ausheben eines Terrorcamps. Dabei gilt es, den Abschuss von SCUD-Raketen zu verhindern und eine aufgebrachte Bevölkerung zu beruhigen, aber auch Wäldern mit Napalm die Tarneigenschaften zu nehmen und Staudämme zu sprengen.

Obwohl die Kampagne völlig linear ist, wird **C&C: Generals** auch beim zweiten oder dritten Durchspielen neue Herausforderungen bieten können. Dafür sorgen die je-



KEIN BEINBRUCH Der Damm kann wie jedes andere Objekt in C&C: Generals zerstört werden.

KERNARBEITSZEIT Nach dieser Atombombenexplosion müssen die versammelten Truppen nicht weiterkämpfen.

FEUER UND FLAMME Die Chinesen sind schwer pyromanisch veranlagt und schicken mit Vorliebe Feuerpanzer in die Schlacht

weils drei Generäle, aus denen zu Beginn einer Mission jede Seite einen als Armeeführer wählen muss. Jeder der auf dem Schlachtfeld tatsächlichen vorhandenen (und damit gegnerischen Angriffen ausgesetzten) Generäle bringt einen speziellen Einheitentyp, zwei Waffentypen und einen Veteranenbonus mit. Auf US-Seite stehen beispielsweise Luftwaffen-, Panzer- und Spezialeinheiten-Generäle zur Auswahl. Während der erste Flächenbombardements und Cluster-Bomben ermöglicht, macht der zweite aus jedem neu gebauten Panzer eine kampfstarke Veteraneneinheit. Der dritte General hingegen ermöglicht das Training besonders starker, schneller und widerstandsfähiger Infanteristen.

Eine weitere Neuerung betrifft das Ressourcensystem. Wie bislang wird die einzige Ressource (die diesmal schlichtweg „Nachschub" genannt wird) in öffentlichen Feldern abgebaut, auf die berüchtigten Sammler wird aber verzichtet. Die US-Seite nutzt Hubschrauber, die Chinesen fahren mit flinken Trucks zum Geldeinsammeln und die GLA lässt dazu Tagelöhner durch die Lande laufen. Damit das Spiel nicht aus dem Gleichgewicht gerät, sobald eine Partei die Ressourcen mit schweren Waffen verteidigt, gibt es zusätzlich eine weitere (aber weniger lukrative) Möglichkeit des Geldverdienens: Die Amerikaner können Finanzmittel beim Pentagon anfordern, die GLA nutzt den Schwarzmarkt und die Chinesen hacken sich in Bankcomputer.

Auch in anderen Belangen werden sich die drei Kriegsparteien voneinander unterscheiden. Grundsätzlich müssen die USA auf teure, dafür aber effektive Offensivwaffen setzen. Die Überschallbomber und Drohnen verbreiten auf dem Schlachtfeld ebenso viel Schrecken wie die Heldeneinheit: ein sprengstoffbestückter Marine. China hingegen kann stattdessen zahllose Fußsoldaten in den Kampf schicken, den Flammen werfenden Overlord-Panzer bauen und (den entsprechenden General vorausgesetzt) Atomraketen zünden. Die Heldeneinheit ist hier ein Super-Hacker, der die feindliche Kommunikation blockieren, Geld aus Bankcomputern stehlen und Gebäude des Gegners übernehmen kann. Die GLA zieht derweil mit biochemischen Waffen und getarnten Sprengstofftrucks in die Schlacht. Außerdem können die Freiheitskämpfer den Pöbel mobilisieren und Tunnelsysteme graben. Der Held dieser Partei ist ein Scharfschütze, der sogar Fahrer aus Panzern herausschießen kann.

Die bei den zweidimensionalen Vorgängern oftmals gescholtene künstliche Intelligenz hat Westwood komplett neu aufgelegt. Zwar werden nach wie vor Skripte die Missionen mit Leben erfüllen, ein breit angelegter Betatest soll aber sicherstellen, dass diese vorgefertigten Befehlssequenzen auf jede noch so ungewöhnliche Taktik des Spielers angemessen reagieren. Sollte dies fehlschlagen, so wird sich die KI an das Spielerverhalten anpassen und ganz ohne Skript einen harten Kampf liefern. Vor allem diese Intelligenz stellt die Entwickler aber noch vor Balancing-Probleme, so dass der ursprünglich für Anfang Dezember 2002 geplante Veröffentlichungstermin nicht gehalten werden kann.

ERSTEINDRUCK

*In **C&C: Generals** stecken zahlreiche gute Ideen – aber groß angekündigt wurden die Features der Serie schon immer. Offensichtlich werden die Anregungen und Beschwerden der Fans diesmal jedoch ernst genommen: Erstmals wird der Release-Termin einer **C&C**-Ausgabe um satte zwei Monate verschoben, obwohl das Spiel technisch fertig ist und „nur" noch an der KI gefeilt werden muss.* HARALD WAGNER

Entwickler .... EA Pacific
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... 21. Januar 2003



SEKUNDÄRER BESCHAFFUNGSWEG Die LGA kann Panzer übernehmen, indem Scharfschützen die Fahrer entfernen.



FALSCH GEDACHT Die SCUD-Raketen löschen die amerikanische Basis aus – die GLA-Jungs ebenfalls.

SCHUHE AUSZIEHEN Selbst Moscheen müssen als Schauplatz der amerikanisch-chinesischen Gefechte herhalten.



DRUNTER UND DRÜBER
Wie schon im Vorgänger können Schienen teilweise auch unter der Erdoberfläche verlegt werden.

Rollercoaster

Hätte man den „Inverted Impulse Coaster" und den Brezelstand nicht auch in Add-on 3 bewerkstelligen können? Vermutlich. **Nicht aber die chirurgischen Eingriffe in die Engine.**

Quiiiiiiiiietsch: Nach einigen harmlosen Loopings bremst der Waggon unsanft ab. Stillstand, geschätzte 50 Meter über dem Boden. Nach wenigen Sekunden setzt sich der Zug ganz langsam wieder in Bewegung und rollt sachte über eine Kuppe – um dann mit 100 Sachen im freien Fall senkrecht nach unten zu donnern, von einem schwarzen Loch verschluckt und zwei Augenblicke später wieder ausgespuckt zu werden. Wahnsinn! Das Quieken der Teilnehmer unserer launigen Höllenfahrt ist fast mehr Bestätigung als die Diagramm-Kurven und Messwerte, die unserer neuesten Attraktion Fliehkräfte der Kategorie „Der Ohnmacht nahe" attestieren. Hm, vielleicht sollten wir doch ein Toilettenhäuschen an den Ausgang bauen.

Während sich Deutschlands Freizeitparks einen erbitterten Wettlauf um die höchste, schnellste, längste, steilste Achterbahn des Landes liefern, darf man in **Rollercoaster Tycoon 2** Anlagen per Mausklick konstruieren, die kein TÜV der Welt guten Gewissens freigeben würde. Alternativ bauen Sie einfach jene Marienkäferbahn nach, von der Ihnen beim letzten Volksfestbesuch schlecht geworden ist. Drum herum entstehen Riesenräder, Schiffschaukeln, Go-Kart-Bahnen, Hamburger-Buden, Souvenir-Shops, Bimmelbahnen und Tretboot-Verleih-Stationen – also all das, was Sie vom Vergnügungspark Ihres Vertrauens erwarten würden. Pfade, Brücken und Tunnel lotsen die Besucher zu den Attraktionen, Warteschlangen kanalisieren die Massen. Aufpasser, Entertainer, Putzkolonnen und Mechaniker sorgen zudem für Sicherheit, Sauberkeit und Kurzweil. Beim Anklicken verraten Ihnen die Besucher, welche Fahrgeschäfte sie bereits besucht haben, wie es um Magen, Laune und Blase bestellt ist, wie viele Euros sie für Luftballons, alberne Hüte, Teddybären, Zuckerwatte, Pizza und Regenschirme ausgegeben haben und wie viele Scheine sich noch im Portemonnaie befinden. Den Detailgrad eines **Rollercoaster Tycoon** übertrifft Teil 2 sogar noch.

Und ja, das gilt auch für die Grafik – wenngleich auf der E3 in Los Angeles verwirrte, ja buchstäblich verzweifelte Journalisten zu beobachten waren, die nicht glauben wollten, dass das vorgeführte Spiel tatsächlich **Rollercoaster Tycoon 2** darstellen sollte – schließlich sieht das Spiel seinem millionenfach verkauften Vorgänger so ähnlich wie ein Softeis dem anderen. Menüs,



GIPFELSTÜRMER Auf diesem tief verschneiten Bergmassiv sollen Sie monatliche Ticket-Einnahmen von 7.000 Euro erzielen.

Tycoon 2

Symbole, Grafik, Steuerung, Soundeffekte, sogar die Fahrgeschäfte und Buden wurden nahezu unverändert übernommen. Geben Sie sich keine Mühe, in den Screenshots Unterschiede zum ersten Teil entdecken zu wollen – die sieht man allenfalls im bewegten Zustand. Da heutige Prozessoren weit mehr Daten vertragen als 1999, sind nun einige Animationsstufen mehr drin: Die Gondeln und Achterbahn-Züge wurden einen Hauch geschmeidiger animiert, die Wasserbahn-Röhren und Schienenstränge mit stärkeren Glanzeffekten versehen.

Rollercoaster Tycoon 2 ist im Grunde mehr von allem – mehr Attraktionen, mehr Einflussmöglichkeiten, mehr Platz zum Bauen (und zwar nicht nur in die Breite, sondern auch nach oben und unten) und mehr Bedienkomfort. Beispiel: Hält man die Shift-Taste gedrückt und bewegt die Maus nach oben oder unten, wird das Schienenteilstück automatisch um eine Ebene nach oben oder unten verschoben.

Wie bisher gilt es in jeder Mission bestimmte Ziele zu erreichen: soundsoviele Besucher, zehn Achterbahnen mit bestimmten Eigenschaften oder einen vorgegebenen Parkwert. Vielfach machen Einschränkungen das Szenario erst so richtig reizvoll – etwa wenn Sie nur Attraktionen installieren dürfen, die nicht höher als eine italienische Zypresse sind. Wer die mitgelieferten Einsteiger-, Fortgeschrittenen- und Experten-Parks geschafft hat, klickt sich Landschaften nach eigenen Wünschen zusammen. Oder tauscht mit Freunden. Oder schaut sich auf www.rollercoastertycoon.com um. Wir prophezeien: Dank der mitgelieferten Editoren wird das Internet vor Szenarien bersten, in denen Fans weltberühmte Achterbahn-Hochburgen wie das „Fränkische Wunderland Plech" nachbauen.

ERSTEINDRUCK

Rollercoaster Tycoon 2 ist wie ein Saisonticket für Disneyland Paris oder Warner Bros. Movie Park: Gegenüber dem letzten Besuch hat sich zwar kaum was verändert, aber ist man erst mal drin, will man nicht wieder raus. Kein anderes Spiel besitzt einen derartigen Experimentier-Charme. PETRA MAUERÖDER

Entwickler .... Chris Sawyer
Anbieter .... Infogrames
Termin .... 31. Oktober 2002

Fünf Top-Neuheiten

Rein optisch scheint sich nicht wirklich etwas verändert zu haben – die Unterschiede liegen vielmehr im Detail:

Achterbahn-Designer



Ohne Zeit- und Geldlimit gestalten Sie Achterbahnen und laden die fertigen Entwürfe dann später in beliebige Parks (natürlich nur wenn die Attraktion bereits erforscht wurde). Vorteil: Sie können in aller Ruhe mit den Fliehkräften experimentieren und entsprechend nachjustieren.

Neue Attraktionen und Shops



Unsere Besucher können sich nun an asiatischen Spezialitäten, heißer Schokolade, Eistee, Brezeln und sogar Sojamilch laben. Außerdem verkaufen wir Sonnenbrillen, kurieren Fahrgäste im Erste-Hilfe-Raum und stellen Geldautomaten auf, an denen sich Besucher neues Bargeld besorgen können. Ferner gibt's erstmals Aufzüge und neue, wahnwitzige Achterbahnen.

Szenario-Designer



Spieldesigner Chris Sawyer überlässt Ihnen sein Heiligtum – den Szenario-Editor, mit dem alle Missionen entstanden sind. Gebirge, Täler, Seen, alles kein Problem. Und: Sie haben Einfluss darauf, welche Attraktionen überhaupt zugelassen sind. So legen Sie zum Beispiel fest, dass der Park ausschließlich aus Wasser-Fahrgeschäften bestehen darf.

Mehr Einflussmöglichkeiten



Bei vielen Fahrgeschäften sind mehr Details einstellbar – von der Geschwindigkeit des Transportbands bis zum Abfertigungsintervall. Streckenabschnitte und Gebäude sind bequem stapel- und einfärbbar. Und: Einmal eingestellte Popcorn- oder Limo-Preise gelten auf Wunsch für den ganzen Park.

Kooperation mit Six Flags



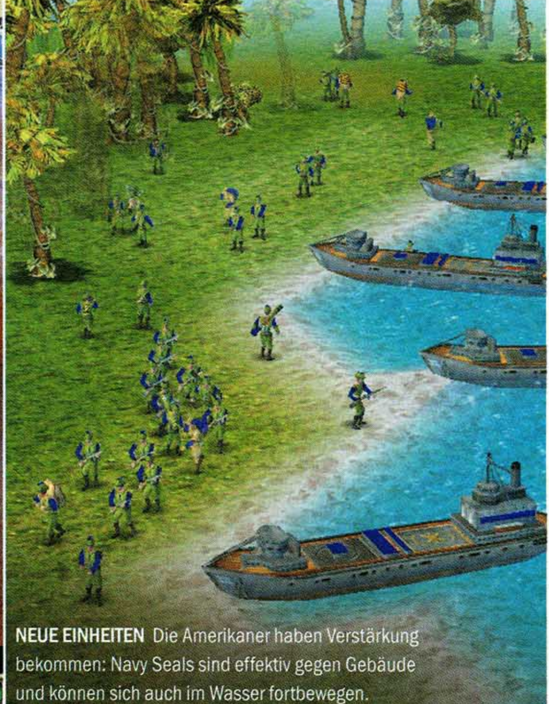
Fünf detailgetreue Nachbauten der besten Achterbahn-Parks der Welt (Six Flags Magic Mountain, Six Flags Over Texas etc.) stehen im Mittelpunkt einiger Missionen. 25 legendäre Bahnen wie Colossus und Goliath dürfen Sie auch in eigenen Parks verwenden.



Empire Earth: Zeitalter der Eroberungen



KUNTERBUNT Die futuristischen Gefechte auf dem Mars enthalten so viele Grafikeffekte, dass Sie beim Spielen eine Sonnenbrille brauchen.



NEUE EINHEITEN Die Amerikaner haben Verstärkung bekommen: Navy Seals sind effektiv gegen Gebäude und können sich auch im Wasser fortbewegen.

Das bislang größte Echtzeit-Strategiespiel wird noch größer: **Drei neue Epochen des Add-ons lassen Empire Earth aus allen Nähten platzen.**



NAH UND FERN Die römischen Legionäre sind weder begnadete Fern- noch Nahkämpfer. Aber eben beides, was sie zu einer ausgeglichenen Einheit macht.

Episch wie das Hauptprogramm soll **Zeitalter der Eroberungen** werden, obwohl es sich nur um ein Add-on handelt. Neu sind drei Epochen, die sich auf jeweils sechs Missionen aufteilen. Die Römer machen den Anfang. Unter der Führung von Gaius Marius führen Sie Krieg gegen die Germanen und andere feindliche Stämme, bis hinein in die Zeit von Julius Caesar, der auch als spielbarer Held zur Verfügung steht. Zum Einsatz kommen dabei Einheiten wie die Legionäre. Die werfen einen Kurzspeer für Distanzangriffe und zücken im Nahkampf ihr Schwert. Skorpion heißt das neue, gigantische Katapult, das Steine schleudert und Flächenschaden verursacht.

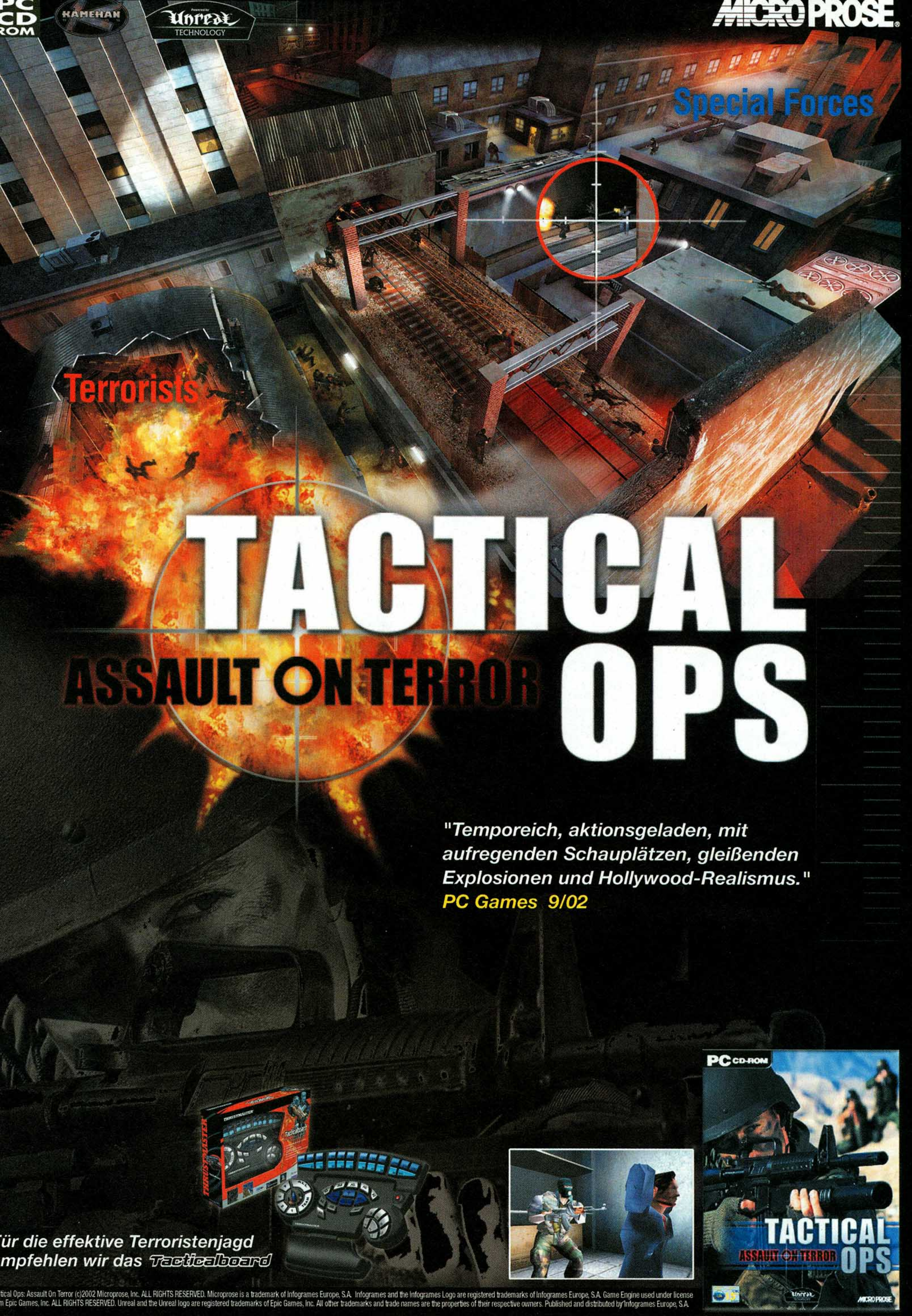
Die zweite Epoche im Add-on behandelt den Pazifikkrieg zur Zeit des Zweiten Weltkriegs. Die Missionen starten in Pearl Harbor und enden in Iwo Jima. Dazwischen erleben Sie die Schlacht um Midway und die Invasion der Philippinen-Insel Leyte. Im Gegensatz zur Römer-Kampagne werden Sie weitaus weniger Ressourcen haben: Meist obliegt Ihnen das Kommando über eine Hand voll Einheiten, die Sie taktisch klug durchs dreidimensionale Areal steuern müssen. Neu sind SAS-Commandos. Das sind Elite-Soldaten, die sich auch problemlos im Wasser fortbewegen und Gebäude mit einem Fingerschnippen in die Luft jagen – wenn man sie richtig einsetzt. Und dann gibt es da noch Funker, die in brenzligen Situationen Fallschirmjäger anfordern können.

Am aufregendsten an **Zeitalter der Eroberungen** ist jedoch die dritte und letzte Epoche. In ihr dreht sich alles um die Kolonisierung des Mars. Sie führen futuristische Gefechte auf der Seite der Asiaten und setzen sich gegen europäische und amerikanische Aggressoren durch. Gekämpft wird auf Planeten, die im All schweben. Zwischen den Sternen klaffen gewaltige, dunkle Löcher: der luftleere Raum. Aus diesem Grund kommen vor allem Raumschiffe vor. Davon gibt es vier Typen: einfache Abfangjäger, kleine Angriffs- und Transportschiffe sowie riesige Zerstörer. Doch das war nur eine kleine Auswahl an neuen Einheiten des Add-ons – da kommt verdammt viel Stoff auf Sie zu!

ERSTEINDRUCK

*Zeitalter der Eroberungen spielt sich schon jetzt wie geschmiert – da kann fast nichts mehr schief gehen. All jene, die **Empire Earth** schon auswendig kennen, sollten sich das Add-on deshalb unbedingt vormerken: Die neuen Einheiten wehen wie ein frischer Wind durchs Programm!* THOMAS WEISS

Entwickler .... Mad Doc Software
Anbieter .... Vivendi Universal
Termin .... Oktober 2002



PC CD ROM
KAMEHAN
Unreal TECHNOLOGY
MICROPROSE
Special Forces
Terrorists
TACTICAL
ASSAULT ON TERROR
OPS
"Temporeich, aktionsgeladen, mit aufregenden Schauplätzen, gleißenden Explosionen und Hollywood-Realismus."
PC Games 9/02
PC CD-ROM
TACTICAL
ASSAULT ON TERROR OPS
ür die effektive Terroristenjagd
mpfehlen wir das Tacticalboard
tical Ops: Assault On Terror (c)2002 Microprose, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Microprose is a trademark of Infogrames Europe, S.A. Infogrames and the Infogrames Logo are registered trademarks of Infogrames Europe, S.A. Game Engine used under license
m Epic Games, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Unreal and the Unreal logo are registered trademarks of Epic Games, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. Published and distributed by Infogrames Europe, S.A.

ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump & Runs

Delta Force
Black Hawk Down

Längst hat die Taktik-Shooter-Serie **Delta Force** ihr Verfallsdatum überschritten. Das wird sich jedoch mit **Black Hawk Down** ändern. Die alte Voxeltechnik wurde durch eine von Grund auf neu entwickelte Polygon-Engine ersetzt. Das Ergebnis sind unter anderem erheblich detaillierte Städte und eine gigantische Sichtweite. Lassen Sie sich vom Titel übrigens nicht in die Irre führen: Nur das Szenario erinnert an den gleichnamigen Film **Black Hawk Down**. Im Spiel schlagen Sie sich als Soldat einer US-Elitetruppe durch Somalia, während dort ein Bürgerkrieg tobt. Im Vergleich zu den Vorgängern ist der Spielablauf spannender geworden: Jetzt rennen Sie nicht nur von A nach B und schießen Gegner ab, sondern erleben auch zahlreiche geskriptete (sprich: vorberechnete) Überraschungen. Beispiel: Es kann schon mal vorkommen, dass sich die Missionsziele plötzlich ändern, weil die Widersacher Straßensperren errichten. Als Erscheinungstermin nennt der Entwickler Novalogic den Winter 2002.

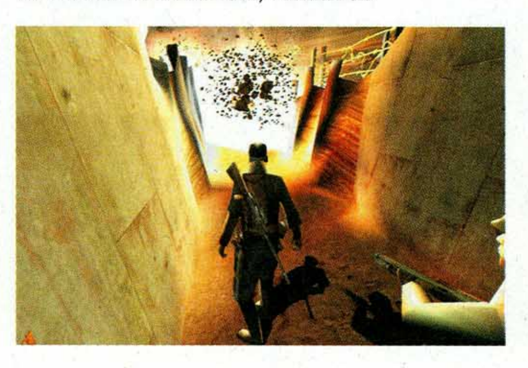
Aquanox 2: Revelation



Mit grafisch überwältigenden Unterwassergefechten und fesselnden Missionen konnte **Aquanox** vergangenes Jahr begeistern. Mancher Seebär aus **Schleichfahrt**-Tagen vermisste aber die Handlungsfreiheit und das Schiffstuning aus dem Vorgänger. Diese Fraktion will **Revelation** zurückgewinnen. Handel soll es zwar nicht geben, als Söldner dürfen Sie sich Ihre Aufträge aber frei aussuchen. Wer Bonusmissionen erfüllt, verdient sich zusätzliche Waffen und Ausrüstung, die Läden der Unterwasserstationen halten jetzt Tuning-Teile bereit. Die Grafik haben die Mannheimer Entwickler von Massive noch weiter aufgebohrt, allerdings soll das Effektfeuerwerk nicht so kunterbunt ausfallen wie bei **Aquanox**. Bei der Vorführung wirkte **Revelation** deutlich düsterer. Termin: November 2002.

Iron Storm

Was wäre gewesen, wenn der Erste Weltkrieg nie geendet hätte? Damit befasst sich **Iron Storm**. Sie schlüpfen in die Rolle eines Söldners und erledigen Aufträge hinter feindlichen Linien. **Iron Storm** gelingt es, die Kriegsatmosphäre fast so realistisch einzufangen wie **MoH: Allied Assault (dt.)**: In einer Mission robben Sie durch einen Schützengraben, als ohrenbetäubende Einschläge die Erde erschüttern, Bäume ausreißen und Dreck meterhoch in die Luft wirbeln. Man fühlt sich, als könne man jeden Moment vom lärmenden Artilleriefeuer getroffen werden. Später lösen Sie Schleichmissionen, in denen Sie mit einem Scharfschützengewehr bewaffnet durch zerbombte Städte stapfen. Actionfans sollten sich **Iron Storm**, das im Oktober erscheinen soll, vormerken.



Appeal pleite, Outcast 2 eingestellt

Aus der Traum: Am 5. August haben die Outcast-2-Entwickler Appeal Konkurs angemeldet. Wie die deutsche Internet-Seite Adelpha.de berichtet, habe es wohl schon seit längerer Zeit Streitigkeiten im Team gegeben, die dazu führten, dass einige Programmierer die Firma verließen. Derzeit versucht man, das übrig gebliebene Spielkonzept den Entwicklern Elsewhere Entertainment in die Hand zu geben. Der Betrieb setzt sich aus ehemaligen Appeal-Mitarbeitern zusammen, darunter Outcast-Designer Yves Grolet.

Noch ein Ghost-Recon-Add-on

Ubi Soft hat ein zweites Add-on zum Taktik-Shooter Ghost Recon angekündigt. Das Spiel trägt den Untertitel Island Thunder und wird neben acht Einzelspielermissionen und fünf Mehrspielerkarten auch neue Waffen, Gegner und Fahrzeuge enthalten. Erscheinungstermin soll November dieses Jahres sein.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Platz	Anteil	Spiel	Genre / Termin	Publisher
1	18%	**Unreal Tournament 2003**	Multiplayer-Shooter I Sept. 2002	Infogrames
2	16%	**Mafia**	Action-Adventure I 06. Sept. 2002	Take 2
3	15%	**Doom 3**	Ego-Shooter I Ende 2003	Activision
4	14%	**Deus Ex 2: Invisible War**	Action-Adventure I Februar 2003	Eidos
5	11%	**CS: Condition Zero**	Taktik-Shooter I September 2002	Vivendi Universal
6	7%	**Unreal 2**	Ego-Shooter I September 2002	Infogrames
7	6%	**Freelancer**	SciFi-Action I November 2002	Microsoft
8	6%	**Max Payne 2**	Third-Person-Shooter I 2003	Take 2
9	4%	**Duke Nukem Forever**	Ego-Shooter I „When it's done"	Take
10	4%	**Tom Clancy's Raven Shield**	Ego-Shooter I November 2002	Ubi Soft

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



HEFTIG Das neue Teamspiel „Bombing Run" dürfte die wohl härteste Ballsportart aller Zeiten sein.



Unreal Tournament 2003

Deutschlandpremiere: Als einziges deutsches Magazin konnte PC Games die aktuellste Version von Unreal Tournament 2003 einem 48-Stunden-Dauertest unterziehen. Jetzt ist **Schluss mit Spekulationen und Gerüchten, denn wir präsentieren Ihnen Fakten!**



Es gibt Momente, da möchte man vor Freude am liebsten die ganze Welt umarmen. Bei einem Lottogewinn etwa oder wenn man – wie in unserem Fall – die Möglichkeit hat, als PC-Spieler **Unreal Tournament 2003** vorab zu spielen. Stellen Sie sich gestandene Redakteure vor, die aufgekratzt durch ein Verlagsgebäude hüpfen und auch von Kollegen beneidet werden. Außenstehende mag dies befremden. Schließlich handelt es sich doch lediglich um ein Computerspiel, oder? Nicht ganz, denn **UT 2003** ist eines dieser besonderen Spiele, die bereits weit vor ihrer Veröffentlichung für enormen Wirbel sorgen. Unzählige Previews, Gerüchte, Spekulationen und Terminverschiebungen später durften wir endlich Hand anlegen, um die fast fertige Version auf Herz und Nieren zu prüfen. Fast fertig bedeutet in diesem Fall, dass die Entwickler noch etwas Feintuning betreiben, doch dazu später mehr.

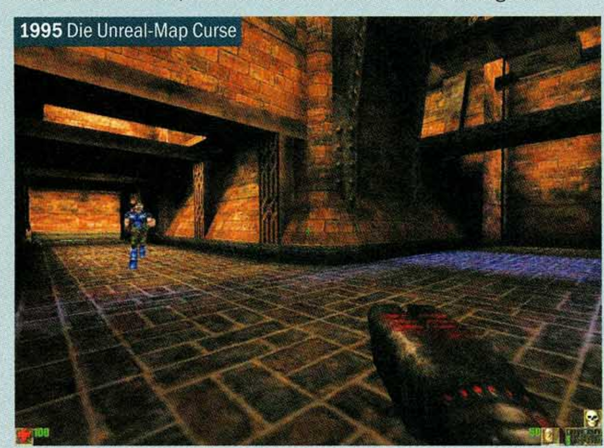
Nürnberg, 14. August, 7:30 Uhr. Nach dem letzten Check von Kamera, Digital-Rekorder und anderem Gerät geht die Reise los. Ziel: Frankfurt/Main, Hauptquartier Infogrames Deutschland. Zweieinhalb Stunden später ist es so weit. Wir betreten den Hochsicherheits-Trakt von Infogrames und werden sofort von PR-Chef Michael Wetzel in einen separaten Raum geleitet. Das Interieur ist spartanisch, besteht aus Tisch, zwei Stühlen und zwei Rechnern, mehr brauchen wir nicht. Weitere PR-Männer betreten den Raum, Silberlinge in der Hand. Es handelt sich um das bestgehütete Geheimnis des Hauses: die **UT 2003**-CDs. Nach der Installation wandern sie sofort wieder aus dem Zimmer und werden an einem sicheren Ort verwahrt. Mit einem Klick auf UT 2003.EXE macht sich wenige Augenblicke später ein riesiges Grinsen auf unseren Gesichtern breit. Unsere 48 Stunden mit **UT 2003** beginnen ...

Unreal Tournament 2003 steht in erster Linie für kompromisslose Mehrspieler-Action. Trotzdem hat

Technische Revolution

Unreal

Der erste Titel mit **Unreal**-Engine lief ursprünglich mit Glide (für Voodoo-Karten), PowerVR und Software Rendering. Software Rendering wurde eingesetzt, da damals noch nicht so viele 3D-Karten in Umlauf waren. Hätte man auf schnelle Grafik-Chips gesetzt, wären die Abverkäufe bei weitem nicht so rosig ausgefallen. **Unreal** sah für damalige Verhältnisse grandios aus, da fast alle Effekte von der CPU selbst berechnet wurden. Spiele wie **Wheel of Time**, **Undying** oder **Mobile Forces**, die auf älteren Versionen der **Unreal**-Engine basieren, benötigten daher eine schnelle CPU. Die Grafik-Karte durfte ruhig etwas schwachbrüstig sein. Übrigens waren wir mehr als überrascht, dass **Unreal** auch heute noch einen erstaunlich guten Eindruck hinterlässt. Wenn man bedenkt, dass es auch auf einem 300er flüssig läuft ...



1995 Die Unreal-Map Curse

Unreal Tournament 2003

UT 2003 ist einer der ersten Titel, die auf einer neuen Version der **Unreal**-Engine basieren (Build xxx, Codename Warfare). Chefprogrammierer Tim Sweeney hat viele Bereiche der **Unreal**-Technologie komplett umgeschrieben; „Hardware T&L" lautet das Zauberwort. Alle Geforce- und Radeon-Grafikkarten besitzen einen T&L-Chip, der die CPU bei Geometrieberechnungen entlastet. **UT 2003** sieht unter anderem deshalb so gut aus, weil verschiedene Texturschichten übereinander gelegt werden. Das verpasst dem Spiel auch bei näherem Hinsehen einen detaillierten Look. Vertex Shader und Pixel Shader werden von der Engine unterstützt, aber im Spiel nicht eingesetzt. Man benötigt also nicht zwingend eine DirectX-8-Karte wie die Geforce3, für hohe Frameraten sollte man dennoch eine schnelle Grafikkarte besitzen.



2002 Die UT-2003-Map Curse3

GRAFIKPRACHT In Bewegung sieht die Rüstung dieses Söldners dank realistischer Reflexionen noch imposanter aus. Im Hintergrund sehen Sie die HiRes-Texturen riesiger Farn-Bäume.

Entwickler Epic besonderen Wert auch auf umfassende Solospieler-Möglichkeiten gelegt. Wer ohne große Umschweife loslegen will, wählt den Instant-Action-Modus. Hier suchen Sie Ihren Spieler und Computergegner, so genannte Bots, aus, entscheiden sich für Spielart plus Map und dürfen sofort losfraggen. Es stehen die Modi Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Double Domination und Bombing Run zur Verfügung. Zudem haben Sie mittels Mutator-Option die Möglichkeit, diverse Gimmicks zu aktivieren oder Regeländerungen vorzunehmen. Vom bekannten InstaGib bis zum Big-Head-Modus ist alles dabei. Mehr dazu im Extra-Kasten auf Seite 53. Bis zu 30 Bots lassen sich gleichzeitig aktivieren, die in acht verschiedenen KI-Stufen zur Auswahl stehen. In unserer Test-Session fiel uns jedoch auf, dass die Künstliche Intelligenz für einen versierten Spieler erst ab der sechsten Stufe „Masterful" eine Herausforderung ist. Darunter verhalten sich die Bots manchmal wie aufgescheuchte Hühner. Die Balance der Bot-KI ist einer der Punkte, an denen Epic bis zur Veröffentlichung noch feilen will. Gut so. Ihren Computer-Kameraden können Sie natürlich in den Team-Wettbewerben auch Befehle erteilen. Das funktionierte prächtig. Der Schnell-Einstieg „Instant Action" bietet Spielspaß für Monate und eignet sich perfekt fürs Training. Der „richtige" Einspielermodus geht aber noch viel weiter. Hier müssen Sie simulierte Ligen und große Turniere gewinnen, als würden Sie im Internet an großen Wettbewerben wie zum Beispiel der Clanbase teilnehmen. Vier Spielmodi-Wettbewerbe stehen so zur Verfügung: „Team-Deathmatch", „Capture the Flag", „Double Domination" und „Bombing Run". In neun Spieltagen müssen Sie sich und Ihr Team für die Play-off-Spiele qualifizieren, die dann zu den Final-Begegnungen führen. Sie beginnen mit der Auswahl Ihres Teams, Namen, Teamlogo und wählen den Team-Kapitän, der von Ihnen gesteuert wird. Im Deathmatch-Turnier gehen Sie zunächst alleine an den Start. Mit jeder gewonnenen Runde aber erhalten Sie Geld auf Ihrem Konto gutgeschrieben, für das Sie Söldner als Team-Kameraden einkaufen können, um für das nahtlos anschließende Team-Death-

HÖLLISCH SPANNEND Ein Deathmatch in der riesigen Map „Inferno". Im Spectator-Modus verfolgen wir, wie sich zwei Kontrahenten mit den grünen Plasmageschossen der Link Gun beharken.

Die **Waffen & Extras**

Im Waffenarsenal wird Ihnen vieles bekannt vorkommen. Dennoch hat Epic einige sinnvolle und interessante Neuerungen eingeführt.

SHIELD GUN
Die Shield Gun gehört zur Grundausstattung. Im Primärmodus lädt sie sich hydraulisch auf und schadet mit einem Nahkampf-Stoß. Der Sekundärmodus ist neu und praktisch. Mit einem grünen Energieschild können Sie Treffer und Geschosse abwehren.



ASSAULT GUN
Die Assault Gun ist ebenfalls eine Standardwaffe, die Sie von Beginn an tragen. Das kleine Maschinengewehr verfügt im Sekundärmodus über vier Explosiv-Ladungen, die Sie wie bei einem Granatwerfer einsetzen können. Klasse gegen „Spawn-Killer".



LINK GUN
Die Link Gun verschießt grüne Plasmakugeln oder richtet einen zuckenden Plasmastrahl auf den Gegner. Via Mutator auch als Heil-Plasma einsetzbar.



FLAK CANNON
Die bekannte Flak Cannon verschießt einzelne Metallsplitter oder Granaten, die beim Einschlag in einer vernichtenden Splitterwolke detonieren.



SHOCK RIFLE
Der schnelle Einzelschuss des Primärmodus kann mit der sekundären Plasmakugel in einer Combo zu einer infernalischen Explosion gebracht werden.



MINI GUN
Die heulende Minigun besitzt einen extrem schnellen Streuschuss, kann aber mit geringerem Kugelausstoß auch gezielter eingesetzt werden.



RAKETENWERFER
Ein Klassiker: Der Raketenwerfer verschießt wahlweise ein schnelles Geschoss, kann aber auch bis zu drei Raketen als Streufeuer ausstoßen.



LIGHTNING GUN
Das lichtschnelle Geschoss der Lightning Gun hinterlässt eine Leuchtspur. Die Waffe besitzt auch eine Zoomfunktion für große Entfernungen.



AMPLIFIER
Ein Extra-Item ist der Amplifer, der, einmal aufgenommen, die Schadenswirkung für einige Sekunden verdoppelt.



ARMOR
Unterschiedlich starke Schildenergie-Extras geben Ihrem Charakter entweder 50 oder 100 Rüstungspunkte.



ADRENALIN
Ganz neu sind die in den Maps verteilten Adrenalin-Pillen, die Sie sich aber auch durch Frags verdienen. Wenn Sie einhundert Adrenalin-Punkte erreicht haben, können Sie mit Special-Moves auf den Bewegungstasten Spezial-Fähigkeiten wie Super-Sprung, Super-Speed, Berserker oder Energie-Regneration ausführen (siehe Kasten auf S. 50).



UT 2003 verleiht Flügel

Eines der neuen Features ist der Einsatz von Adrenalin-Kapseln, die in den Maps herumliegen oder die Sie durch Frags erhalten. Sobald Sie 100 der Pharma-Spaßmacher eingesammelt haben, kann Ihre Spielfigur Spezialmanöver ausführen. Ihr Charakter kann dann schneller rennen, weiter springen, erhöht seine Defensiv-Kraft oder kann sich unsichtbar machen. Die Wirkungsdauer ist allerdings auf wenige Sekunden beschränkt. Die verschiedenen Specials lösen Sie aus, indem Sie die vier Bewegungstasten in einer bestimmten Reihenfolge drücken. Eine perfekte Lösung, denn so ist der Spieler nicht gezwungen, die Finger von den Richtungs-Tasten zu nehmen.

BERSERK: Tastenkombination: vorwärts, vorwärts, vorwärts, vorwärts

WIRKUNG: Verdoppelt den Schaden der eingesetzten Waffe



1

2



DEFENSE: Tastenkombination: rückwärts, rückwärts, rückwärts, rückwärts

WIRKUNG: Lebenskraft und Schildenergie steigen zum Maximalwert

INVISIBILITY: Tastenkombination: links, links, rechts, rechts

WIRKUNG: Die Spielfigur wird schemenhaft und nahezu unsichtbar.



3

4



SPEED UND SPRUNG: Tastenkombination: rückwärts, rückwärts, vorwärts, vorwärts

WIRKUNG: Die Spielfigur bewegt sich schneller und springt höher.

ASSIMILIERT Diese Dame könnte einem Kubus der Borg entsprungen sein.

AHNUNGSLOS Ob der robotische Fahnenträger weiß, dass sein Henker hinter ihm lauert?

HOCHAUFLÖSEND Achten Sie auf die feinen Texturen, die auch in der Nahansicht nicht verschwimmen und besonders plastisch wirken.

match-Turnier gerüstet zu sein. In den reinen Team-Wettbewerben müssen Sie gleich zu Beginn fünf weitere Spieler einkaufen und auf Spielpositionen verteilen. Sie besetzen zwei Defensiv- und Offensiv-Posten und eine Art „Libero", der dort aushilft, wo es gerade nötig ist. Da **UT 2003** auch im Einzelspieler-Modus die Simulation einer futuristischen Sportart ist, fehlt es natürlich nicht an einem Transfermarkt für Bots. Für Geld, das Sie im Laufe der Turniere gewinnen, lassen sich weitere Bot-Spieler erwerben. Je teurer ein so genannter „Free Agent" ist, umso besser sind auch seine Fähigkeiten. Diese „Skills" unterteilen sich in Treffsicherheit, Beweglichkeit und taktisches Verhalten. In einer Art Lernkurve steigen die Fähigkeiten der Computer-Mitspieler aber auch mit jedem Match. Wenn Sie dennoch mit einem Bot unzufrieden sind, dann dürfen Sie ihn natürlich feuern.

Ganz neu neben dem Einzelspielermodus sind die zwei Spiel-Modi Bombing Run und Survival. „Deathmatch", „Team Deathmatch" und „Capture the Flag" sind bereits etabliert. „Domination" ist vom Vorgänger bekannt, der jetzt aber in der überarbeiteten Variante „Double Domination" zum Einsatz kommt: Zwei Kontrollpunkte (A und B) befinden sich an unterschiedlichen Punkten eines Levels. Sobald Sie einen der Punkte berühren, nimmt er Ihre Team-Farbe an. Wenn beide Kontrollpunkte von einem Team besetzt sind, startet ein Countdown. Ist er abgelaufen, bekommt das Team einen Punkt und die nächste Runde beginnt. Durch

Der Spielmodus Bombing Run hat sich als überraschend unterhaltsam herausgestellt: Teamsport mit tollen Ballstafetten.

Tastatur-Befehle können Sie Ihren Kameraden Befehle übermitteln, wodurch sehr taktisch geprägte Matches möglich sind. Im Singleplayer-Spiel reagierten die Bots übrigens erstaunlich gut auf die Kommandos. Völlig neu ist der „Bombing Run"-Modus. Im Grunde handelt es sich um ein Ballsport-Mannschaftsspiel, in dem die Teams einen Energieball in das „Tor" der gegnerischen Basis befördern. Die Anzahl der Mannschafts-Mitglieder ist nicht vorgegeben. Der Ball selbst liegt in der Mitte der Map und materialisiert dort nach jedem Tor aufs Neue. Ballführende Spieler müssen sich schleunigst in die gegnerische Basis aufmachen. Der Haken ist, dass man keine Waffen zur Verfügung hat, solange man die Elektro-Murmel trägt. Per Feuer-Taste lässt sich der Ball aber zu anderen Spielern passen. Es vergingen einige Minuten Spielzeit, bis wir heraushatten, welche tollen Möglichkeiten sich daraus ergeben. Stellen Sie sich vor, Ihre Figur ist im Ballbesitz und ein Gegner ist Ihnen auf den Fersen. Sie könnten sich jetzt auf Ihre Kollegen verlassen, die den Störenfried eventuell abfangen. Wie wäre es aber, wenn Sie sich schnell umdrehen, dem Gegner den Ball zupassen, damit dieser nicht mehr feuern kann, und ihn dann über den Haufen ballern? Danach schnappen Sie sich die Murmel wieder und hetzen weiter Richtung Tor. Genial!

Für Epic Games war sehr wichtig, einen rundum verbesserten Nachfolger abzuliefern, ohne zu sehr vom Grundprinzip des Vorgängers abzuweichen. Das ist in jeder Hinsicht gelungen. Kaum eine Neuerung, die nicht sinnvoll er-

Die Maps - Teil 1

Damit Sie schon jetzt wissen, wie die zukünftigen Spielwiesen heißen, präsentieren wir alle Maps im Überblick. Im **UT 2003**-Video-Special auf der PC-Games-DVD können Sie alle Maps sogar im Kamera-Überflug sehen.

dm_Antalus
Die weitläufige Deathmatch-Map beeindruckt durch gewaltige Felsformationen, ausgeprägte Vegetation, Wassertümpel und organische geformte Brücken und Stege.

dm_Asbestos
Asbestos erinnert an ein stillgelegtes Stahlwerk, in dem sich große Industrie-Werkshallen und schmale Metallgänge abwechseln.

dm_Compressed
Das thematische Gegenstück zu Asbestos ist Compressed, deren Ausgestaltung an eine riesige Chemifabrik erinnert. Überall verlaufen Leitungen und blubbern grüne Säure-Tanks.

dm_Curse 3
Viele werden sie nicht wiedererkennen. Oder doch? Curse 3 ist die Fortführung einer Klassiker-Map und wirkt jetzt mit tollen Licht- und Raucheffekten noch „gruftiger".

_Flux II
Die große Map erinnert an einen Raumschiff-Hangar mit vielen Treppen und Stegen. Außerhalb der Hydraulik-Tore finden Sie sich in einer Schneelandschaft wieder.

dm_Gael
In der kleinen One-on-One-Map gibt es nur Raketenwerfer und Lightning Gun. Hier erwartet Sie ein spannendes Spiel zwischen Zielgenauigkeit und Explosionskraft.

dm_Gestalt
Sehr dunkel, sehr futuristisch, sehr verwinkelt. Mit ihren vielen unübersichtlichen Ebenen sollten Sie diese Map ganz genau kennen, um hier Erfolg zu haben.

dm_Inferno
Das falsche Spiel? Nein, das ist keine Map von id Software, sondern eine satanische Idee der **UT 2003**-Designer. Der morbide Aufbau wird durch die fließende Lava in unheimliches Licht getaucht.

dm_Insidious
Eine kleine und übersichtliche Deathmatch-Map für zwei Spieler. Wer hier die Kontrolle über Mega-Health und Shield übernommen hat, kann nicht mehr verlieren.

dm_Leviathan B
Ebenfalls klein und symmetrisch aufgebaut, gibt es in dieser Karte aber viele Extras und Waffen. Hier können sich auch kleine Teams austoben.

dm_Maul
Die Outdoor-Map liegt in einem kleinen Tal und wirkt wie ein militärisches Versorgungslager. Durch den symmetrischen Aufbau auch als CTF-Map spielbar.

dm_Phobos Moon 2
Ein Klassiker im neuen Gewand: Mit verringerter Schwerkraft lassen sich in dieser Raumstation unglaubliche Schwebeduelle veranstalten. Sehenswert: der Blick ins All.

dm_Serpentine
Die kleine Karte versetzt Sie in eine ägyptische Grabkammer mit zwei riesigen Kobraschlangen und staunenswerter Texturqualität.

dm_Tokara Forest
Die riesige Map mit geringer Schwerkraft sieht mit Mammut-Bäumen und glühenden Jump-Pads wie ein verwunschener Feenwald aus.

dm_Vidona
Hier befinden Sie sich scheinbar an Bord eines Raumschiffes. Die Partikel- und Lichteffekte laufen in dieser Kulisse zur Höchstform auf.

ctf_Chrome
Blau gegen Rot: In der kleinen CTF-Map spielen Sie am besten mit Dreier-Teams. Hervorzuheben sind hier die tollen Metallic-Effekte.

ctf_Citadel
Eine Albtraum-Landschaft, die an den Stil des Alien-Schöpfers H. R. Giger erinnert. Insbesondere der Outdoor-Part eignet sich für Scharfschützen.



SCHLAU Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte und staubt am Ende die Frags ab!

REALISTISCH Dank der raffinierten Karma-Physics-Engine purzeln und taumeln alle Objekte äußerst lebensecht.

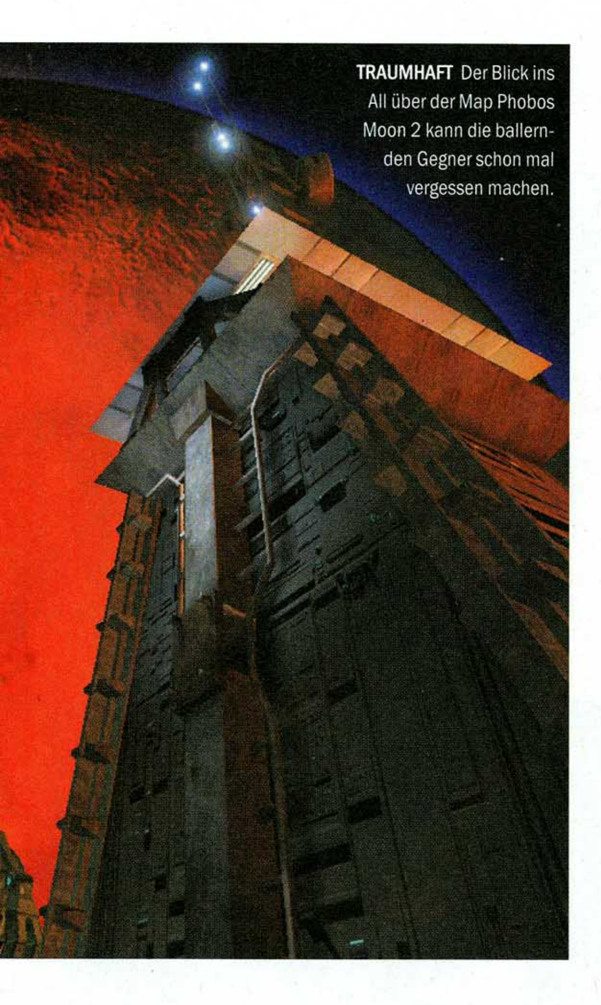
SCHÖN Die Lightning Gun ist ein würdiger Ersatz für die Sniper Rifle.

scheint und gut ausgeklügelt wirkt. Das beginnt schon damit, dass die Spielfiguren jetzt über eine Doppel-Sprung-Fähigkeit verfügen. Nachdem Sie die Sprungtaste drücken, können Sie diese am höchsten Punkt ein zweites Mal benutzen, um noch höher zu hüpfen. Das erfordert ein gewisses Timing, geht aber nach kurzer Zeit in Fleisch und Blut über. Auch wenn es auf den ersten Blick nicht sonderlich spektakulär wirkt, werden Sie den Double-Jump bald nicht mehr missen wollen. Erfahrene Spieler wissen genau, wohin sie eine Rakete feuern müssen,

> Die Adrenalin-Pillen sind eine brillante Idee, um **in brenzligen Situationen nützliche Special-Moves** zur Verfügung zu haben.

wenn sie ein springendes Ziel anvisieren. Sie feuern einfach dorthin, wo der Gegner nach dem Sprung landen wird. Als Opfer hatte man wenig Chancen, da lebend rauszukommen. Jetzt kann man sich durch einen gezielten zweiten Sprung aus der Gefahrenzone retten. Dankenswert ist auch, dass Sie wieder durch doppeltes Betätigen einer Richtungstaste dezente Ausweichmanöver, so genannte Dodges, ausführen können. So hechtet die Spielfigur etwa schnell nach links, wenn Sie zweimal die entsprechende Taste drücken. Komplett neu und unseres Erachtens eine bemerkenswerte Idee sind die Adrenalin-Pillen, die in den Levels verstreut liegen oder die Sie für Frags bekommen. Sobald Sie 100 davon geerntet haben, kann Ihr Charakter einen Special-Move ausführen. Dieses Feature ersetzt das Runen-System des Vorgängers und soll dafür sorgen, dass Spieler, die eine Map kontrollieren, nicht automatisch als Sieger hervorgehen. Schließlich sind Profi-Spieler ja berüchtigt dafür, immer wieder die gleichen Laufwege abzugrasen, um jedes Item oder Extra wie Amplifier, Shield oder Anti-Gravity-Boots einzusacken. Basic-Items wie Amplifier, Health und Shield haben aber nach wie vor ihren Platz in den Maps. Entschärft wurde auch das Translocator-Problem. Sie können sich mit dem Teleporter-Gerät nach wie vor durch die Maps beamen. Allerdings geht das nicht mehr so unendlich oft, sondern wurde begrenzt. Sie sollten dieses nützliche Utensil also nur dann einsetzen, wenn es wirklich notwendig ist.

Das überarbeitete Waffenarsenal darf natürlich nicht unerwähnt bleiben. Viele der bekannten Gerätschaften sind wieder mit von der Partie, wobei an der Optik und ihrer Wirkung gefeilt wurde. So feu-

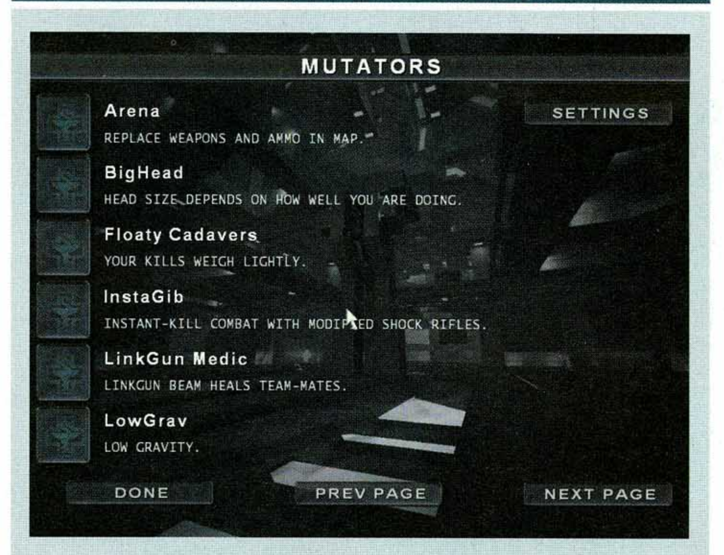


TRAUMHAFT Der Blick ins All über der Map Phobos Moon 2 kann die ballernden Gegner schon mal vergessen machen.

ert der Rocket-Launcher nur noch maximal drei Raketen gleichzeitig ab und auch der Zerstörungsradius ist nicht mehr ganz so groß. Vorbei die Zeiten, als man einfach einen Raketen-Batzen in die ungefähre Richtung eines Gegners feuern konnte, um einen Frag zu kassieren. Die Enforcer-Gun wurde gegen ein Assault Rifle ausgetauscht, das im Sekundärmodus Granaten abfeuert. Statt der Sniper Rifle gibt es jetzt die Lightning Gun, mit der sich auch im Zoom-Modus Lichtblitze verschießen lassen. Vollkommen neu ist die Shield Gun, die Sie neben dem Assault Rifle als Standard-Ausrüstung mit sich tragen. Sie lädt sich hydraulisch auf, wenn Sie den Feuer-Button gedrückt halten, und erzeugt einen schmerzhaften Nahkampfstoß, sobald der Knopf losgelassen wird. Die Sekundär-Funktion ist ein Schild, der Sie vor feindlichen Projektilen schützt. Sehr nützlich, wenn man mal in die Ecke gedrängt wird. Spezial-Waffen gibt es natürlich auch wieder, wobei wir noch nicht zu viel verraten möchten. Was könnte sich wohl hinter dem klangvollen Namen „Ion Painter" verbergen? In Ordnung, wir verraten es Ihnen. Es handelt sich um ein Gerät, mit dem Sie nahe an den Gegner heranzoomen können, um diesen zu „markieren". Ein Satellit in der Planeten-Umlaufbahn feuert nun einen vernichtenden Energiestrahl auf das Ziel ab und legt obendrein alle Gegner im näheren Umkreis ebenfalls flach. Sehr effektiv und äußerst spaßig!

Zu den optischen Qualitäten des Epic-Werkes: Bereits sei einiger Zeit geistern illegale **UT 2003**-Beta-Versionen durchs Internet. Diverse Webseiten ha-

Mutator-**Spielzeug**



Im Einzelspielermodus lassen sich so genannte Mutators freischalten. Durch deren Zuschaltung können Sie die Regeln, die Physik oder die Geschwindigkeit des Spiels verändern. Bei **UT 2003** hat Epic auch in dieser Hinsicht geklotzt und nicht gekleckert. Eine reichhaltige Auswahl an zuschaltbaren Mutators sorgt für ausgefallene Ergebnisse. Hier eine Auflistung der vorhandenen Mutators und deren Auswirkung aufs Spiel.

Arena
Ändert den Fundort von Waffen und Munition innerhalb einer Map

Big Head
Je besser Sie spielen, desto größer wird der Kopf Ihres Charakters.

Floaty Cadavers
Erlegte Gegner sind federleicht und schweben durch die Gegend.

InstaGib
Der Klassiker: nur eine Waffe. Jeder Treffer ist ein Frag.

LinkGun Medic
Sie können Kameraden mit dem Strahl der Link Gun heilen.

LowGrav
Die Gravitation wird verringert – das sorgt für meterweite Sprünge.

Regeneration
Die Lebensenergie aller Spieler lädt sich kontinuierlich auf.

Slow Enemy
Ihre Gegner bewegen sich in Zeitlupe. **Matrix** lässt grüßen.

Slow Motion Corpses
Spezial-Animationen laufen in Zeitlupe ab.

Species Statistics
Jede Rasse verfügt über individuelle Kampf-Attribute.

Team Regeneration
Alle Mitglieder Ihres Teams regenerieren sich wieder.

Vampire
Wenn Sie dem Gegner Schaden zufügen, werden Sie geheilt.

Der neue **UnrealED**

Im Lieferumfang von **UT 2003** ist wieder ein Level-Editor enthalten. Dieser ist überraschend unkompliziert zu bedienen. Viele Ego-Shooter warten mit einem Editor auf. So können sich interessierte Spieler eigene Arenen zusammenbasteln, die nötigen Kenntnisse vorausgesetzt. Der **UT 2003**-Editor ist sehr einsteigerfreundlich, so dass auch Laien schnell zurechtkommen. Dies haben sie so genannten Prefabs zu verdanken. Dabei handelt es sich um vorgefertigte Level-Fragmente, die nach Lust und Laune platziert werden können. Bäume, Wände, Treppen, Jump-Pads und vieles mehr können mit einem Klick ausgewählt und eingebaut werden. Für Profis besteht aber immer noch die Möglichkeit, komplett neue Szenarien zu entwickeln. Leider konnten wir den Editor noch nicht testen. Ende dieses Jahres soll ein spezielles Profi-Buch erscheinen, das sich eingehend mit dem Editor beschäftigt.

Die Maps – Teil 2

ctf_Eviscerate
Eine Raumschiff-Metzgerei? Wir wissen es nicht, aber in der kleinen CTF-Map werden Sie sich sicher nicht nur am Level-Design weiden.

ctf_December
Nur die Halle des U-Boot-Werft-Bunkers ist weitläufig. Ansonsten müssen Sie Ihre CTF-Mannschaft durch enge Gänge kommandieren.

ctf_Geothermal
Dunkel, verwinkelt, mit vielen Röhren und Verstecken. Wenn Sie hier ohne Teamkameraden unterwegs sind, kann das ganz schnell ein Ende haben.

ctf_Lava Giant II
Bombastisch! Die riesige Lava-Landschaft sieht nicht nur irre gut aus, sondern überzeugt auch mit ausgewogenem Leveldesign. Nur für große CTF-Teams geeignet.

ctf_Lethargic
Eine Prise Jules Verne, ein Fitzelchen Mittelalter, eine Spur Alien – und fertig ist die in Stein gehauene und mit archaischen Neonröhren beleuchtete CTF-Karte.

ctf_Lost Faith
Die CTF-Basis liegt am Ende eines Höhlensystems, das zum Mittelpunkt der Map führt. Dort rauscht lauschig ein Wasserfall, Grillen zirpen und Glühwürmchen schwirren.

ctf_Orbital
Dunkel, düster, grünlich schimmernd, viele Kabel und Lichtpaneele. Ein klassischer Science-Fiction-Look, wie er auch in einem Borg-Kubus herrschen könnte.

br_Elecfields
Das metallene Spielfeld der Bombing-Run-Karte liegt hoch über einem Industriegebiet. Hier herrschen Rost und saurer Regen und es ist ein weiter Weg bis zum gegnerischen Tor.

br_Endagra
Polarlichter flimmern über dieser verkarsteten Arktis-Landschaft. Die gegenüberliegenden Tore erreichen Sie nur über verwinkelte Schluchten am Ende der Freifläche.

br_Kalendra
Bis zu den Knien darf Ihre Bombing-Run-Mannschaft hier durch den Schnee stapfen. Das tut dem Mannschaftsspaß aber keinen Abbruch.

br_Skyline
Eine echte Future-Sports-Kulisse hoch über den Dächern einer riesigen Metropole. Mit verringerter Schwerkraft springen Sie hier von Wolkenkratzer zu Wolkenkratzer.

br_Twin Tombs
Eine mittelalterliche Fantasywelt mit zwei großen Burgen und einem Stonehenge-ähnlichen Mittelfeld dient hier als Austragungsort für die Ballgefechte.

br_Temple of Anubis
Ägypten bei Nacht: Während sich die Spieltore tief in den Pyramiden befinden, bekämpfen sich die Teams auch in einer weitläufigen Wüstenlandschaft.

dd_Core
Die beiden Kontrollpunkte der Double-Domination-Karte befinden sich gut versteckt in den Tiefen dieses pulsierenden Plasma-Reaktors.

dd_Outrigger
Unter einem stürmischen Gaswolken-Himmel kämpfen Sie um die Map-Kontrolle. Wichtig ist hier die perfekte Beherrschung der Jump-Pads und die Steuerung in der Luft.

dd_Scorched Earth
Hoch über Lava-Feldern thront diese gewaltige Burgkonstruktion. Ein falscher Schritt, ein schlecht getimter Sprung und von Ihrer Spielfigur bleibt nur noch ein Zischen übrig.

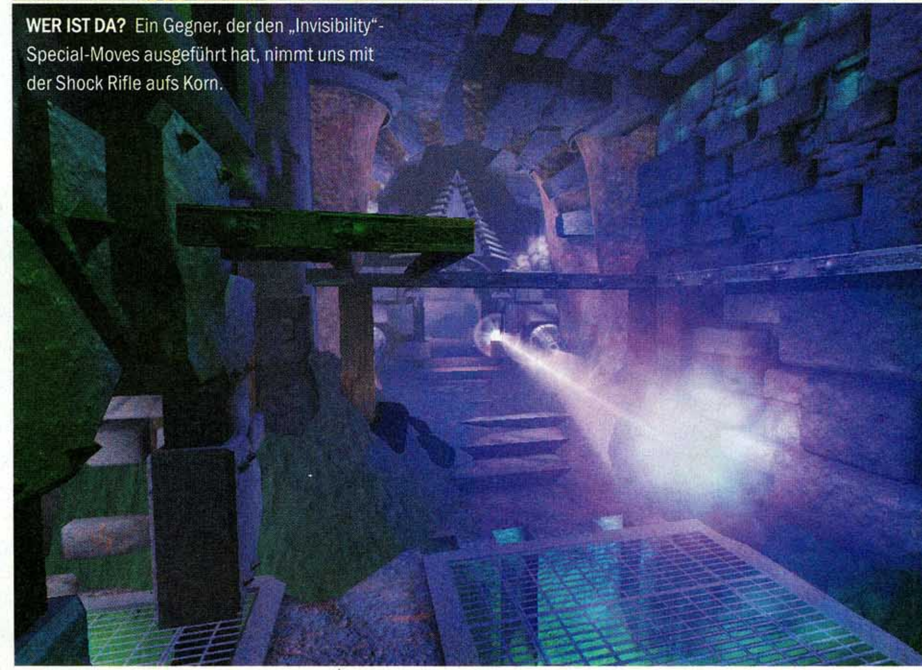
dd_Sepukku Gorge
Der Start- und Waffenpunkt befindet sich in einer glimmenden Höhle. Die eigentlichen Gefechte aber finden weit draußen unter einem nächtlichen Traum-Himmel statt.

dd_Sun Temple
In der ausgedehnten und lichtdurchfluteten Tempelanlage des Sonnengottes sollten sich nur große Teams zum Double-Domination-Wettkampf verabreden.

ben sogar schon Vorabtests veröffentlicht, die auf dieser unfertigen „leaked version" basieren. Wer sich anhand dieser Raubkopie ein Urteil bildet, ist selber schuld. Denn neben spielerischen Unzulänglichkeiten hinkt sie der Fassung, die PC Games in Augenschein genommen hat, auch in Sachen Grafik meilenweit hinterher. **UT 2003** sieht mittlerweile verdammt gut aus, fantastisch, um genau zu sein. Schicken Sie Ihren alten Rechner inklusive Grafik-Karte gleich in Rente, wenn das volle grafische Potenzial ausgeschöpft werden soll. Es lohnt sich. Bei unseren Testsystemen handelte es sich um 2,4-GHz-CPUs und Geforce4-Ti-4600-Grafikkarten. Mehr geht derzeit fast nicht. Dafür aber verwöhnt **UT 2003** das Auge mit wundervollen HiRes-Texturen und extrem detaillierten Polygon-Modellen und stellt bis auf weiteres die absolute Technik-Referenz dar. Als besonderes Beispiel sei hier die Map Inferno genannt, die fast zu schön ist, um wahr zu sein. Details wie feine Ornament-Strukturen, die Treppen und andere Bauteile zieren, zeigen, wie plastisch Texturen auch ohne Bump Mapping aussehen können. Generell wird mit Effekten nicht geprotzt, sie werden dezent eingesetzt, um eine wirklichkeitsnahe Optik zu erzielen. Der Einsatz von „Specular Mapping" sorgt dafür, dass Licht realistisch von Objekten reflektiert wird. Solche Effekte gehören heute zum guten Ton und wurden zurückhaltend, aber dennoch effektiv eingesetzt. Um es verständlich auf den Punkt zu bringen: Besser geht es momentan einfach nicht! Wenn Ihnen im Spiel die gegnerischen Salven um die Ohren fliegen und ein grafisches Highlight das nächste jagt, dann ist das atemberaubend. Auch die erstaunlichen Animationen müssen wir erwähnen. Die sind nämlich nicht vorprogrammiert,



ERLEUCHTET In Teamspielen sind die Mannschaften durch rote und blaue Schulter-Scheinwerfer deutlich zu erkennen. Da fällt jeder Camper im Gebüsch sofort auf.



WER IST DA? Ein Gegner, der den „Invisibility"-Special-Moves ausgeführt hat, nimmt uns mit der Shock Rifle aufs Korn.

wie sonst üblich. Hier kommt die Karma-Physics-Engine ins Spiel. Sie berechnet anhand des Untergrundes, der Größe und des Einschlags-Winkels eines Projektils physikalisch korrekt, wie sich Körper in der Gravitation verhalten. Das Resultat kann wirklich überzeugen, da so kein Frag dem anderen gleicht. Da überrascht es übrigens, dass sich **UT 2003** laut Epic auch auf einer 500-MHz-Kiste spielen lassen soll – mit einem weniger befriedigenden Ergebnis, wohlgemerkt. Wir haben zum Test auch mit geringeren Auflösungen experimentiert und sämtliche Details auf das Minimum beschränkt. Ergebnis: Das Spiel sieht dann immer noch erstaunlich gut aus. Damit Sie sich davon selbst überzeugen können, haben wir identische Szenen in unterschiedlichen Auflösungen und Detailstufen in unserem umfangreichen Exklusiv-Video auf DVD gegenübergestellt.

Fünf Spielmodi, über zehn Waffen, 48 Spielermodelle aus sechs Rassen, 35 Maps, Edel-Grafik und bombastischer Sound, was will man mehr? Doch es gibt da eine Sache, die jeder Ego-Shooter-Spieler kennt, aber nur sehr schwer in Worte fassen kann. Es geht um das typische Shooter-Feeling. Ein Grund für den großen Erfolg des Vorgängers war dieses ganz besondere Spielgefühl. Steuerung, Waffen-Balance, Levels und Cha-



SCHROTT Diesen Roboter-Charakter verarbeiten wir mit der Flak Cannon in wenigen Sekunden zu Altmetall.

Die **deutsche Version**



SAFTIG Solche Szenen wird es hierzulande nicht geben, bevor ein entsprechender Patch erscheint.

Die deutsche Verkaufsversion wird in puncto Gewaltdarstellung in einer abgeschwächten Form erscheinen. Für den hiesigen Markt wird **UT 2003** entschärft. Es wird kein Pixelblut fließen und Körperteile werden sich nicht selbstständig machen. Ob das etwas am Spielprinzip ändert, muss jeder selbst entscheiden. Wir haben die Erfahrung gemacht, dass es überhaupt keine Rolle spielt. Im Gegenteil, viele PC-Spieler empfinden solche Darstellungen als störend und schalten sie ohnehin ab. Ein Gang zum Importhändler wird aber auch nicht notwendig sein, denn es ist anzunehmen, dass bereits kurz nach Veröffentlichung entsprechende Patches den Originalzustand wiederherstellen. Bei der von uns gespielten Fassung handelte es sich um die ungeschnittene Version.



HARDWARE-HUNGRIG Achten Sie auf den enormen Detailreichtum dieses Spielermodells.

Die **Merchandise**-Maschine

Zu jedem mehr oder weniger erfolgreichen Computer-Spiel gibt es die passenden Fanartikel – natürlich auch für **UT 2003**. Dass Video- und Computer-Spiele als Unterhaltungs-Medien genauso wichtig sind wie die Produkte der Film-Industrie, dürfte mittlerweile jedem klar sein. Waren es früher fast ausnahmslos Comic-, Film- und TV-Helden, die als Lizenz-Plastikfigürchen Geld in die Kassen spülten, überschwemmen nun auch Spiele-Charaktere den Markt. Momentan erfreuen sich zum Beispiel die **Warcraft 3**-Figuren größter Beliebtheit und schon bald werden kleine **UT 2003**-Kämpfer unzählige Zocker-Vitrinen schmücken. Die Firma RadioActive Clown bastelt schon eifrig an den Prototypen und die Macher sind sehr optimistisch, was die zukünftigen Verkaufszahlen betrifft. Zitat: „Die **Unreal**-Lizenz ist heiß. Wir tragen unseren Teil dazu bei, sie noch heißer zu machen!" Die geistigen Väter von RadioActive Clown sind übrigens David Eddings und Jim Bloom – ehemalig in der Geschäftsleitung der Gathering of Developers (GOD-Games) tätig. Die Herren verstehen also was vom Geschäft.



HÜBSCH Dieser noch unlackierte Prototyp sieht seinem Vorbild Damarus schon jetzt zum Verwechseln ähnlich.

raktere formten sich zu einem stimmigen Gesamtbild, das einzigartig war. Ein Außenstehender mag in **UT 2003** nur einen Ego-Shooter sehen. Fans sehen hingegen ein komplexes Gebilde aus Hunderten von Faktoren, die den Unterschied zwischen Sieg, Niederlage und vor allem Spielspaß ausmachen. Die wichtigste Frage lautet deshalb, ob sich beim Nachfolger trotz der Veränderungen immer noch das alte, unverwechselbare Spielgefühl einstellt. Die Antwort lautet: Ja! Profis werden sich sofort wieder heimisch fühlen und Einsteiger freuen sich über eine motivierend ansteigende Lernkurve. **Unreal Tournament 2003** ist eine konsequente Weiterentwicklung und stellt alles Vergleichbare in jeder Hinsicht in den Schatten. Lange haben wir darauf gewartet und wie viele PC-Spieler nach jeder weiteren Termin-Verschiebung geflucht, am Ende sogar gelacht. Während unseres 48-Stunden-Dauertest aber sind wir verstummt. Staunend und verbissen in die Mehrspieler-Matches vertieft. Und mit jeder Spielminute wurde immer deutlicher: Das Warten hat sich gelohnt!

FREIFLUG Durch die Wucht mancher Waffen können die Spielfiguren sogar meterweit durch die Luft geschleudert werden.

BRENZLIG Schwere Treffer werden durch hervorschießende Flammensäulen sofort ersichtlich.

GERINGE SCHWERKRAFT
Auf einigen Maps schweben Sie mit verminderter Erdanziehung durch die Luft und müssen sich beim Zielen gehörig umstellen.



ERSTEINDRUCK

*Totgesagte leben eben doch länger. **Unreal Tournament 2003** gibt's wirklich und es macht einen Heidenspaß. Und es ist eigentlich fast fertig. Der Einzelspielermodus mit dem Ligasystem, dem Team-Management und den Siegprämien ist das Beste, was ein vornehmlich auf Multiplayer ausgelegtes Spiel jemals geboten hat. Die Qualität der Grafik-Technologie steht meines Erachtens derzeit sowieso konkurrenzlos da. Lediglich an den Menüs müssen die Entwickler noch feilen und auch die KI der Bots scheint mir noch etwas unausgewogen. Was mir am besten gefällt, ist, dass Epic nichts verschlimmbessert hat. Ich habe mich sofort heimisch gefühlt. **UT 2003** fühlt sich genauso an wie sein Vorgänger. Die Waffen sind mindestens genauso gut ausbalanciert und die überwiegende Anzahl der Maps scheinen Klassiker-Potenzial zu haben.* CHRISTIAN MÜLLER

Entwickler .... Digital Extremes
Anbieter .... Infogrames
Termin .... Oktober

UT 2003: Der 48-Stunden-Dauertest

Laut den Aussagen der Entwickler ist **UT 2003** nahezu fertig. Lediglich an der Balance der Bot-KI, der Menüführung und der Anpassung an alle Grafikkarten-Treiber wird noch gearbeitet. Dieser Eindruck hat sich während unserer 48-stündigen Dauertests auch bestätigt. Was also liegt näher, als bereits eine erste Einschätzung über die Qualität des Spiels abzugeben. Im Folgenden unsere aktuelle Momentaufnahme, die noch kein abschließendes Urteil bilden soll:



GRAFIK: Sehr gut

Unglaublich detaillierte Objekte, atemberaubende Effekte, realistische Animationen und erstklassige HiRes-Texturen. Ohne Frage die aktuelle Referenz in Sachen Grafik.



SOUND: Gut

Vor allem mit 5.1-Systemen ein Genuss. Jeder Sound klingt so, wie er klingen muss. Der Mix aus orchestraler und elektronischer Musik ist antreibend, aber nicht spektakulär.



STEUERUNG: Sehr gut

Nichts hakt, nichts wirkt schwammig oder ungenau: Ego-Shooter-Fans und Multiplayer-Profis werden sich sofort wohl fühlen. Mit einem Wort zu beschreiben: perfekt.



EINZELSPIELER: Gut bis befriedigend

Dank des Liga-Modus mit dem neuen Belohnungs- und Management-System umfangreich und herausfordernd. Die bisher überzeugendste Lösung in einem Mehrspieler-Shooter.



MULTIPLAYER: Sehr gut

Waffen, Maps, Extras und Physik sind perfekt abgestimmt. Im LAN gab es keinerlei Probleme. Was bleibt, ist die Überprüfung des Netzwerk-Codes im Internet.



MAPS: Sehr gut bis befriedigend

35 Maps und Editor sorgen für Abwechslung. Leveldesign und Optik der meisten Karten ist unglaublich gut, dennoch gibt es einige weniger gelungene Maps.



WAFFEN & ITEMS: Sehr gut

Das bekannte Waffenarsenal wurde sinnvoll verbessert und erweitert. Sehr gut ausbalanciert. Genial sind die neuen Adrenalin-Pillen und die Special-Moves.



GEGNER: Gut bis befriedigend

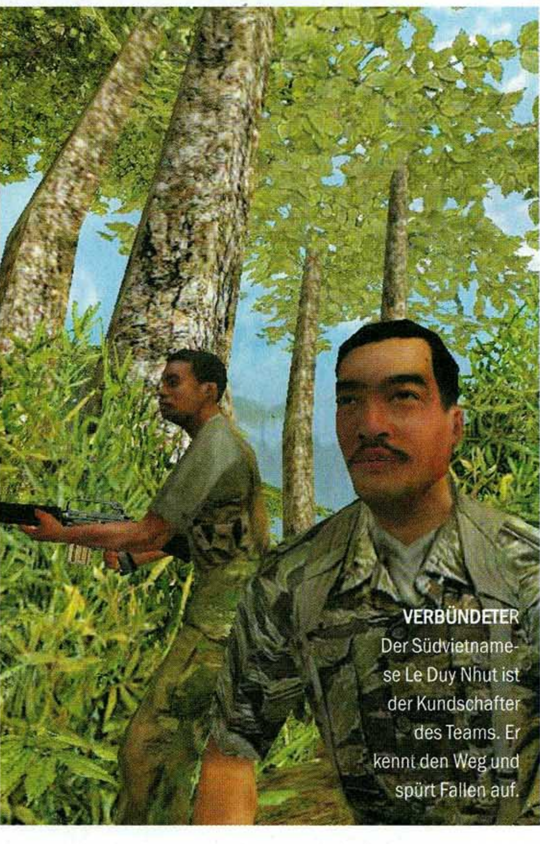
Hier gibt's noch zu tun: Die achtstufige Bot-KI wirkt noch unausgewogen und ist erst in den obersten zwei Stufen für erfahrene Spieler wirklich herausfordernd.



Vietcong



TOD VON OBEN Sie fliegen nicht nur in Hubschraubern, sondern fahren auch in Jeeps und Booten. Selber steuern können Sie die Vehikel allerdings nicht.



VERBÜNDETER Der Südvietnamese Le Duy Nhut ist der Kundschafter des Teams. Er kennt den Weg und spürt Fallen auf.

Mit Dauerfeuer und markigen Sprüchen lichten sechs GIs in Vietnam den Dschungel. **Klingt nach Rambo** – sieht auch so aus.

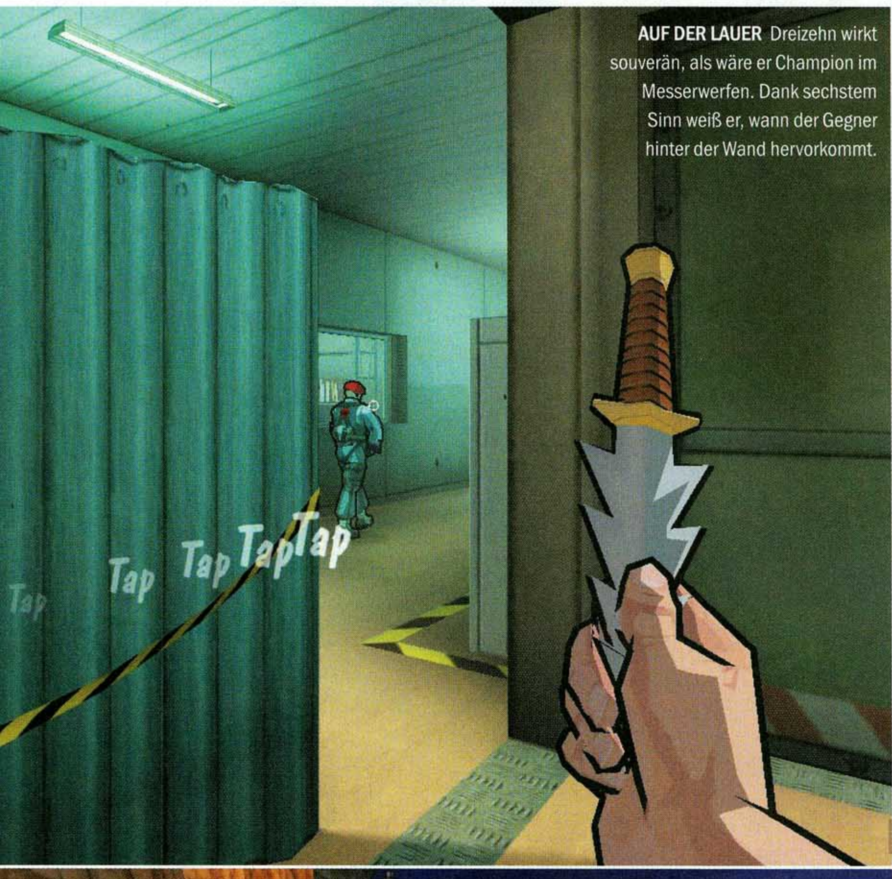
ANSCHLEICHEN Auch Nachteinsätze gehören zum Repertoire des Kommandotrupps.

Insekten summen und Blätter rascheln leise unter den schweren Stiefeln der sechs grünen Gestalten, die durch das Dickicht des Dschungels stapfen, ansonsten herrscht angespannte Stille. Plötzlich bricht die Hölle los: Maschinengewehre knattern los, Kugeln peitschen durchs Gebüsch: „Hinterhalt! Runter! Runter!" Das Gebrüll des Kundschafters geht in dem Chaos beinahe unter, aber Chefdesigner Jarek Kolar ist mit dem Soldaten am Bildschirm bereits hinter einem Baumstamm in Deckung gegangen und entleert ein Magazin nach dem anderen auf alles, was sich da vorn im Unterholz bewegt. Wie es der Computerkamerad neben ihm auszudrücken pflegt: „Stirb, Motherfucker!" Die Szenen, die sich bei der Präsentation des Taktik-Shooters **Vietcong** auf dem Monitor in der PC-Games-Redaktion abspielen, erinnern frappierend an Kriegsfilme im Stil von **Platoon** und **Full Metal Jacket** – inklusive Wagners „Walkürenritt" beim unausweichlichen Hubschrauberangriff. Mit dem Unterschied, dass das Actionspiel der **Mafia**-Macher von Illusion Softworks ganz sicher kein politisch korrektes Anti-Kriegs-Drama, sondern ein Baller-Spektakel in der Tradition der **Rambo**-Serie wird. Zusammen mit fünf computergesteuerten Kameraden einer amerikanischen Sondereinheit kämpfen Sie sich durch 20 Missionen, mal im tiefsten Dschungel, mal in kleinen Dörfern, mal in Häuserschluchten, mal in engen Tunnelsystemen. Die Entwickler versprechen eine fesselnde, durchgehende Story, von der bislang aber nur Bruchteile zu sehen sind. So schlägt sich das Team nach dem Abschuss seines Helikopters durch die feindlichen Linien, stolpert mitten in die Schlacht um einen wichtigen Hügel und erkundet schließlich die weit verzweigten Stollen der vietnamesischen Armee. Auch wenn Einsätze, Szenario und nicht zuletzt die 20 Schießprügel, vom Granatwerfer über das berühmt-berüchtigte M-16 bis hin zum Scharfschützengewehr, realistisch daherkommen, gehört **Vietcong** doch eher zu den actionbetonten Vertretern des Genres.

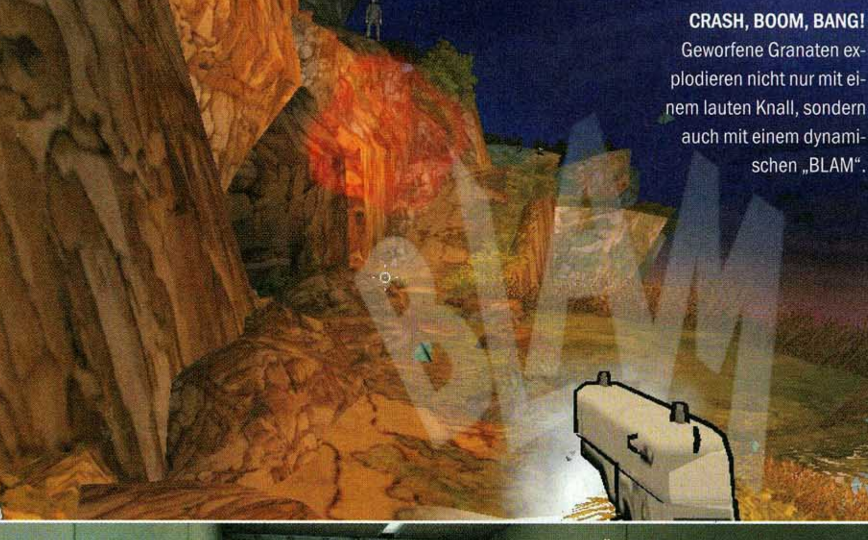
ERSTEINDRUCK

*Die überwältigende Soundkulisse und die glaubwürdige Grafik machen **Vietcong** schon jetzt zu einem mindestens ebenso intensiven Erlebnis wie **Operation Flashpoint** – mir ist das fast schon zu intensiv.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Illusion Softworks
Anbieter .... Take 2 Interactive
Termin .... Frühjahr 2003



AUF DER LAUER Dreizehn wirkt souverän, als wäre er Champion im Messerwerfen. Dank sechstem Sinn weiß er, wann der Gegner hinter der Wand hervorkommt.



CRASH, BOOM, BANG! Geworfene Granaten explodieren nicht nur mit einem lauten Knall, sondern auch mit einem dynamischen „BLAM".



HÄNDE HOCH! Oder ich schieße! In XIII ist die Pistole nur eine von vielen Waffen, darunter sogar Stühle, die Sie schleudern können.

XIII

Harmlos schauen sie aus, diese Comic-Charaktere. Doch sie sind es nicht: In XIII geht es heftig zur Sache.

Grafisch ist **XIII** anders und gut. Die **Unreal-**Warfare-Engine dient als Motor und zaubert wundervolle Bilder auf den Monitor: eine Hafengegend, die von der untergehenden Sonne in rotes Licht getaucht wird; ein New York, in dem Wolkenkratzer dicht an dicht stehen und mächtig in den Himmel ragen; eine verschneite Gebirgslandschaft, in der Schnee wirbelt und Wind heult. Die Figuren, die in solchen Umgebungen agieren, sind im Comic-Look gehalten. Flach, bunt und ungefährlich sehen sie aus, nur ihr Schattenwurf lässt sie dreidimensional wirken.

Aber: **XIII** (sprich: Thirteen) ist ein 3D-Shooter, wie er im Buche steht. Hier wird scharf geschossen, mit Messern geworfen und mit Stühlen geprügelt. Sie schlüpfen dabei in die Rolle einer Figur, die auf den Namen Dreizehn hört. Dreizehn wurde vom Meer angespült, alle Erinnerungen an das Wann, Wo und Warum sind verblichen. Nur eines ist klar: Sie sind Zielscheibe von Elite-Soldaten! Als Einzelkämpfer schlagen Sie sich auf der Suche nach Ihrer Vergangenheit durch 36 Missionen, mal geräuschlos schleichend, mal laut ballernd. Ein sechster Sinn hilft dabei, Gegner vorher auszumachen. Wer ruhig stehen bleibt, entdeckt Feinde hinter Türen oder Wänden. Die dürfen Sie übrigens auch als Schutzschild verwenden. Dreizehn packt die Widersacher auf Wunsch von hinten und hält sie schützend vor den eigenen Körper, um dem Kugelhagel zu entgehen.

Die Story nimmt im Spielverlauf einen hohen Stellenwert ein. Die Entwickler nähern sich diesem Aspekt auf ihre eigene Art. Beispielsweise gibt es keine selbstablaufenden Zwischensequenzen. Die Geschichte wird anders erzählt: Als Sie mit Dreizehn gerade durch einen Lüftungsschacht schleichen, wird das Bild plötzlich in gleißendes Licht gehüllt. Als der Schimmer nachlässt, befinden Sie sich in einer Traumwelt, einer Erinnerung an die Vergangenheit. Seltsame Schlieren durchziehen das Bild, die Farben beschränken sich auf Blau-, Weiß- und Grautöne. Solche Szenen dürfen Sie selber spielen – und so sukzessive Licht ins Gedächtnisdunkel bringen.

ERSTEINDRUCK

*Die Bildschirmfotos zeigen nicht ansatzweise, wie ästhetisch **XIII** eigentlich aussieht: Der Comic-Look rückt den ansonsten weitgehend gewöhnlichen Ego-Shooter in ein grafisch völlig neues, aber extrem interessantes Licht.* THOMAS WEISS

Entwickler .... Ubi Soft Montreuil
Anbieter .... Ubi Soft
Termin .... Februar 2003

Macht Mut.

Die M-Cards. Schöne Grüße von T-Mobile.







Dir zittern die Knie? Eine M-Card kann helfen. Einfach Grußkarte mit dem WAP-Handy, im Internet unter **www.t-mobile.de** oder per SMS an Deine Freunde verschicken.*







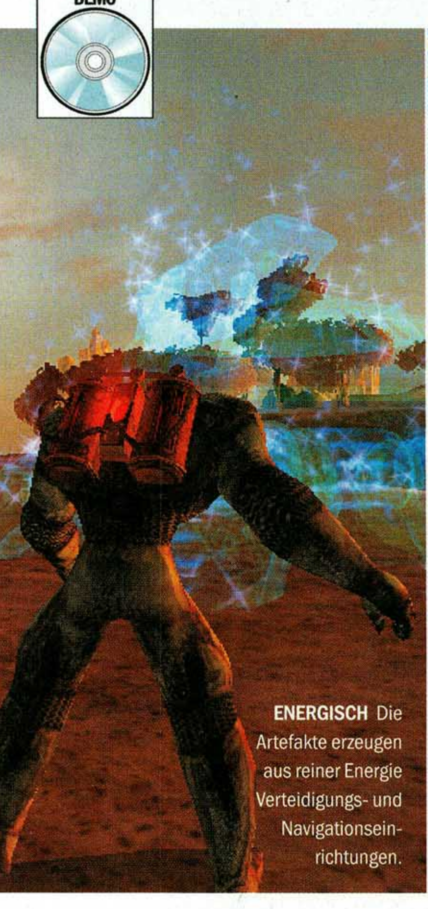


T · · Mobile · · ·

*Angebot befristet bis 31.12.02. Die M-Cards werden je nach Empfängerhandy im optimierten Format dargestellt.



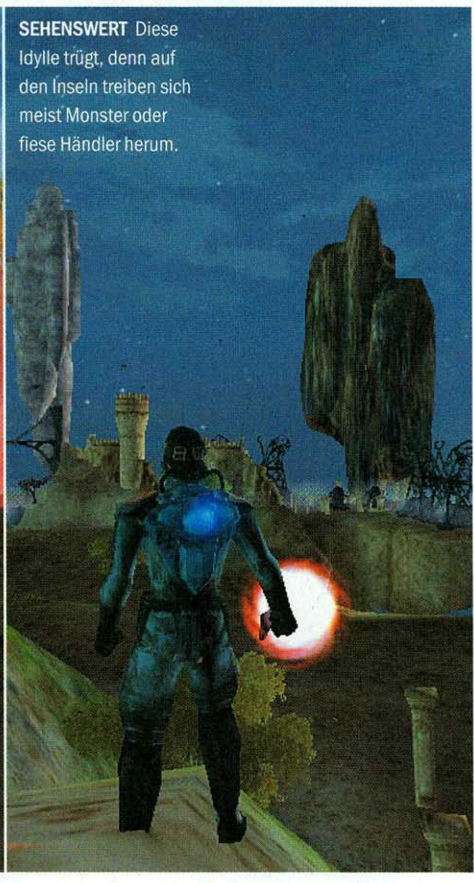
Project Nomads



ENERGISCH Die Artefakte erzeugen aus reiner Energie Verteidigungs- und Navigationseinrichtungen.



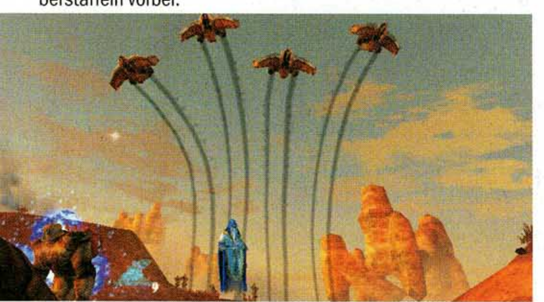
ZAUBERHAFT Acht Zaubersprüche wie solche Feuerbälle dienen dem Helden zur Verteidigung.



SEHENSWERT Diese Idylle trügt, denn auf den Inseln treiben sich meist Monster oder fiese Händler herum.

Mit einem kompromisslosen Genre-Mix und zauberhaften Grafiken melden sich die Urban-Assault-Entwickler zurück.

BOMBIG Feindlich gesinnte Inseln schicken gerne einmal Bomberstaffeln vorbei.



Wenn ein Planet explodiert, ist das meist eine sehr unangenehme Erfahrung für die Beteiligten. Bei dem Planet der Nomads fiel dieser Schicksalsschlag vergleichsweise harmlos aus, denn auf den entstandenen Felsbrocken war weiterhin Leben möglich. Doch wie es in einem Endzeit-Szenario üblich ist, kämpfen sofort etliche Parteien um die Vorherrschaft im Katastrophengebiet.

In dieser ungemütlichen Welt übernimmt der Spieler die Rolle eines magiebegabten Ingenieurs, der mithilfe von dubiosen Bekanntschaften und alten Bauplänen, so genannten Artefakten, sein Felsenreich zu einer fliegenden Festung ausbaut. Acht rollenspielartige Haupt- und zahllose Nebenquests gilt es zu erledigen, um schließlich die aus dem ehemaligen Planeten entstandenen fliegenden Inseln zu befrieden.

Während man mit seiner Spielfigur die Felseninseln erkundet und mit Feuerbällen gegen die 40 Gegnertypen kämpft, erzeugt die Verfolgerperspektive ein Action-Adventure-Feeling. Zum Aufbau der Gebäude zoomt die Kamera in die Vogelperspektive, was einen Überblick über die gesamte Insel ermöglicht. Während die Generatoren oder Schilderzeuger einfach nur in der Gegend herumstehen, kann man die Geschütztürme betreten. Nun wechselt die Kamera in die Ego-Perspektive und man kann die anfliegenden Bomber, Inseln und Ballons wie in einem Actionspiel unter Beschuss nehmen. Und wem das noch nicht reicht, der kann auch die Kontrolle über Zeppeline und Doppeldecker übernehmen.

Project Nomads ist eine zunächst etwas befremdliche Mischung aus Action-Adventure, Echtzeit-Strategie und Rollenspiel. Wie bereits mit ihrem Erstlingswerk **Urban Assault** beweisen aber die Entwickler des deutschen Studios Radon Labs, dass sie ungewöhnliche Spielideen gut umzusetzen wissen.

ERSTEINDRUCK

*Wer Spiele wie **Urban Assault** oder **Battlezone** zu schätzen weiß und sich vom häufigen Wechsel zwischen Videosequenzen, dem Aufbau-Part und Actioneinlagen nicht verwirren lässt, den erwartet im Herbst eines der wenigen innovativen Spiele dieses Jahres.* HARALD WAGNER

Entwickler	Radon Labs
Anbieter	CDV
Termin	September 2002

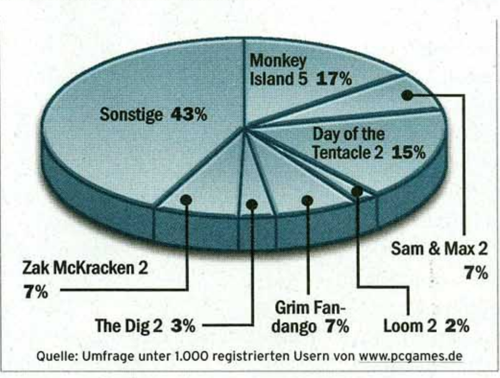
ABENTEUER



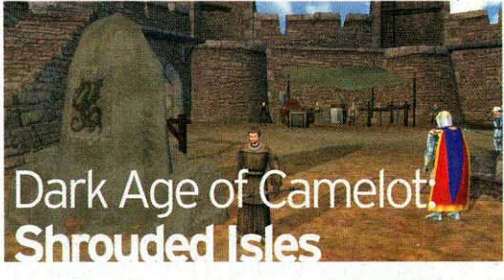
Eigentlich war für diese Ausgabe ein Test zu CDVs Online-Rollenspiel **Neocron** geplant. Nach einigen Stunden Spielzeit haben wir uns allerdings dagegen entschieden. Der Grund: In der aktuellen Beta-Fassung ist **Neocron** aufgrund regelmäßiger Abstürze und anderer Bugs schlicht noch nicht testfähig. Einen ausführlichen Bericht präsentieren wir Ihnen deshalb erst dann, wenn das Spiel in seiner endgültigen Fassung vorliegt. Der Erscheinungstermin ist abhängig vom Verlauf des Beta-Tests. Ein paar Eindrücke wollen wir Ihnen aber nicht vorenthalten: Die futuristische, im **Blade Runner**-Stil gehaltene Welt von **Neocron** wirkt trotz leicht angegrauter Grafik-Engine extrem stimmungsvoll. Gefallen hat uns auch das integrierte Navigationssystem, mit dem man sich problemlos im großen Spielareal zurechtfindet. Etwas langweilig laufen dagegen die Kämpfe ab: Wie in **Morrowind** klickt man Gegner – das sind in den ersten Spielstunden überwiegend Ratten in einer düsteren Kanalisation – einfach mit der Maus tot.

Monkey Island 5 an der Spitze

Spiele von Lucas Arts haben die Entwicklung im Adventure-Sektor maßgeblich geprägt. Wir haben unsere Leser gefragt, über welche Fortsetzung sie sich am meisten freuen würden.



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Mythic will das Add-on zum Online-Rollenspiel bis Ende 2002 veröffentlichen. In der Zwischenzeit wurden die neuen Charakterklassen bekannt gegeben. Da gibt es Naturmenschen namens Animisten, die vor allem auf Zauberei setzen. Oder so genannte Valewalker; das sind Magier, die beim Kämpfen eine Sense schwingen. In Albion werden sich zwei Arten von Totenbeschwörern tummeln: Der eine Nekromant zaubert untote Monster herbei, die an seiner Seite kämpfen, der andere singt Lieder, die den Feind schädigen. Midgard dagegen bietet Kämpfertypen an, die mit Klauen und Schlagringen umgehen.

Neues Bioware-Rollenspiel

Bioware (Neverwinter Nights) arbeitet derzeit an einem komplett neuen, noch geheimen Rollenspiel. Studio-Inhaber Dr. Greg Zeschuk spricht von einem Spiel „in der Tradition von Neverwinter Nights und Baldur's Gate". Nähere Informationen zu diesem Titel folgen in Kürze.

Morrowind (dt.) ist fertig

Die deutsche Version des Mammutrollenspiels Morrowind ist fertig und wird am 12. September in den Läden stehen. Zusammen mit der Veröffentlichung startet auch die Umtauschaktion: Käufer der seit Mai erhältlichen, englischen Version (inklusive deutschen Handbuchs) können das Spiel beim Hersteller kostenlos gegen die komplett lokalisierte Fassung eintauschen. Und das geht so: Einfach die Spiele-CD-ROM (achten Sie auf die Artikel-Nummer 2235778/EAN 3307212322 447) an Ubi Soft schicken – Adresse und Details dazu stehen im Spielehandbuch.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Platz	Anteil	Spiel	Genre	Termin	Hersteller
1	25%	Gothic 2	Rollenspiel	November 2002	Jowood
2	20%	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Februar 2004	Vivendi Universal
3	18%	Star Wars: Galaxies	Online-Rollenspiel	Oktober 2002	Lucas Arts
4	15%	Morrowind (dt.)	Rollenspiel	August 2002	Ubi Soft
5	8%	Baphomets Fluch 3	Adventure	August 2003	Revolution
6	5%	Vollgas 2	Adventure	2003	Lucas Arts
7	4%	Icewind Dale 2	Rollenspiel	August 2002	Virgin Interactive
8	2%	Shadowbane	Online-Rollenspiel	Oktober 2002	Swing
9	2%	Asheron's Call 2	Online-Rollenspiel	Januar 2003	Microsoft
10	1%	SW: Knights of the Old Republic	Rollenspiel	März 2003	Lucas Arts

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Icewind Dale 2



MÄCHTIG Im Heart-of-Fury-Modus können Ihre Helden in ungeahnte Erfahrungsstufen aufsteigen und die fiesesten Monster bekämpfen.



PRÄCHTIG Die aufgemotzte Infinity-Engine ist zwar generell unspektakulär, in Sachen Zauberspruchеffekte aber immer noch eine Wucht.



FEUERWERK Wer schon mal ernsthaft mit einem Feuerelementar aneinander geraten ist, weiß, dass mit den Kerlen nicht gut Kirschen essen ist.

Der kleine Bruder der Baldur's-Gate-Reihe steht endgültig auf eigenen Füßen – Icewind Dale 2 bietet klassische Rollenspiel-Kost ohne Schnörkel.

Eine frei dreh- und zoombare Kameraperspektive, ausschweifende Mehrspieleroptionen, ein leistungsstarker Editor – den ganzen modernen Schnickschnack suchen Sie bei **Icewind Dale 2** vergeblich. Stattdessen konzentrieren sich die Entwickler von Black Isle (**Fallout 2**) auf das, was sie am besten können: traditionelle Rollenspiel-Tugenden ohne große technische Spielereien. Ihre sechsköpfige Heldengruppe rekrutiert sich gemäß der dritten Ausgabe der **D&D**-Regeln aus sieben Rassen und elf Klassen – rechnet man alle Unter-Klassen und Unter-Rassen hinzu, erhöhen sich diese Zahlen auf 16 beziehungsweise 31. Ein waschechter Dunkelelfen-Waldläufer ist ebenso problemlos möglich wie ein Tiefengnom, der sich auf die Illusionsmagie spezialisiert hat. Die Charaktererschaffung von **Icewind Dale 2** toppt damit in Sachen Komplexität locker auch **Baldur's Gate 2** oder **Neverwinter Nights**. Kaum im Eiswindtal angekommen, stellt Ihre Party fest, dass die Bewohner vor einer ganzen Reihe von handfesten Problemen stehen. Riesige Goblinhorden haben sich auf die Socken gemacht und greifen systematisch die zehn Städte der Region an – das Wort „systematisch" sollte Sie aufhorchen lassen, denn wenn die Knilche so intelligent vorgehen, kann das nur bedeuten, dass sie von irgendwem angeführt werden. Wer das ist? Finden Sie's raus. Mit diesem Ziel im Hinterkopf wird schnell deutlich, dass die Entwickler vieles besser gemacht haben. Zum Einsatz kommt immer noch die Infinity-Engine von **Baldur's Gate 2**, die zwar kräftig aufpoliert wurde, gegen aktuelle Grafik-Bombasten wie **Morrowind** aber keine Chance hat. Auch das Interface wurde generalüberholt: Die vertikalen Menüleisten sind verschwunden und haben einer übersichtlichen, horizontalen Variante Platz gemacht. Wieder mit von der Partie: der so genannte Heart-of-Fury-Modus. Dieser Hardcore-Modus wird erst nach dem Durchspielen freigeschaltet und lockt mit noch stärkeren Gegnern, noch mächtigeren Waffen, noch knackigeren Dungeons und nicht zuletzt der **D&D**-Traum-Erfahrungsstufe 30.

ERSTEINDRUCK

Auch auf die Gefahr hin, dass mir jetzt alle D&D-Fans an die Kehle wollen: So gut die neuen Regeln auf dem Papier auch sind, auf dem PC gefielen mir die alten besser. Abgesehen davon hat mir die Beta-Version wieder mal gezeigt, dass Rollenspiele kein Technik-Brimborium brauchen, um viel Spaß zu machen. JOCHEN GEBAUER

Entwickler	Black Isle
Anbieter	Virgin Interactive
Termin	September 2002

INTERNET-ANSCHLUSS ERFORDERLICH! Kreditkarte benötigt! (In Deutschland genügt Bankverbindung)

YOU'LL NEVER DIE ALONE!

Tel.: 0700-CDVGAMES
2 3 8 4 2 6 3 7

neocron

A VIRTUAL WORLD BY REAKKTOR.COM



RELEASE: 2. Halbjahr 2002

www.cdv-neocron.de

- Episches Echtzeit-Rollenspiel (MMORPG) im SciFi/ Cyberpunk- Style
- „Massive Multiplayer", Tausende User spielen gleichzeitig online
- State of the Art 3D-Engine
- Über 250 unterschiedliche Maps
- Unzählige Gestaltungsmöglichkeiten des Spieler-Avatars
- Über 1.000 manipulierbare Gegenstände
- NavRay-System weist den direkten Weg zu wichtigen Plätzen
- Ideal für das Spielen in Teams, Clans oder als Einzelspieler

KATAPULTIEREN SIE SICH IN EINE NEUE, INTERAKTIVE SPIEL-DIMENSION.

Landen Sie im 28. Jahrhundert in Neocron. Im Reich der Gesetzlosen kämpfen Sie gleichzeitig mit Tausenden von Online-Mitspielern gegen Monster und Mutanten - vor allem aber um Macht und viel Geld.

Überleben können Sie nur, wenn Sie Ihre Schlagkraft potenzieren: mit einem fast unbegrenzten Waffenarsenal und durch Kommunikation mit Ihren Mitspielern. Spionieren, paktieren, intrigieren. Machen Sie sich auf Überraschungen gefasst.

Leben Sie Ihr wahres Leben in einer sich dynamisch verändernden Welt - in NEOCRON!











CDV Software Entertainment AG ist am Neuen Markt notiert, WKN 548 812



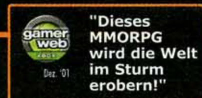
REAKKTOR.COM
BUILDING BETTER WORLDS.



"...das mutigste MMORPG, das Sie jemals gesehen haben."



"...sieht richtig fett aus..."



"Dieses MMORPG wird die Welt im Sturm erobern!"


bigben
interactive


ASCARON

SPORT

Sportspiele | Rennspiele | Simulationen

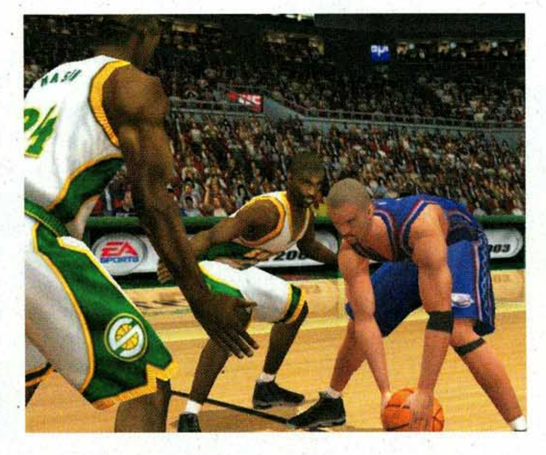


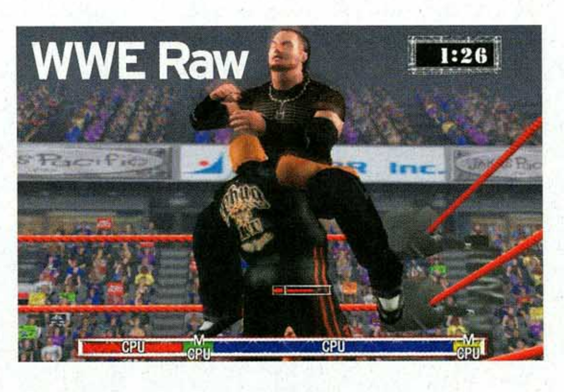
NHL 2003

Electronic Arts' **NHL**-Reihe geht in ihre zehnte Saison. Neben den obligatorischen Verbesserungen an Stadien, Animationen und Sound gibt es auch spielerische Neuerungen: Die so genannte „EA Gamestory 2" beobachtet und notiert herausragende Leistungen einzelner Spieler über eine gesamte Saison hinweg. Zudem lassen gelungene Finten und Torschüsse das Game-Breaker-Meter ansteigen, das den Spielrausch der Mannschaft symbolisiert. Je höher es angestiegen ist, desto sicherer spielt das Team zusammen. Auch das „Dynamische Deke-Kontrolle" genannte Fintensystem verspricht mehr Spielspaß: Acht unterschiedliche Bewegungen können mit einer einzigen Taste ausgeführt werden, außerdem lassen sich eigene Finten kreieren.

NBA Live 2003

Nach einer einjährigen Pause (**NBA Live 2002** ist nicht erschienen) meldet sich EA Sports im Dezember mit einer neuen PC-Basketballsimulation zurück. Zu den zahlreichen kleinen Veränderungen gehören zusätzliche Animationen, Zuschauerchöre und Kamerawinkel. Ein überarbeitetes Rebound-System lässt Spieler viel realistischer auf verpatzte Chancen reagieren, außerdem agiert die KI nun schneller und überraschender auf die aktuelle Spielsituation. Spielerisch ergeben sich mit zusätzlichen Dribbling-, Pass- und Block-Animationen völlig veränderte Spielzüge. Dass zudem die Grafik geringfügig modernisiert und die Steuerung verändert wird, gehört ohnehin zum guten Ton.





Erstmals seit langer Zeit ist wieder ein „ernsthaftes" Wrestling-Spiel im Anmarsch. Die Präsentation von **WWE Raw** ist ganz im TV-Stil gehalten und wird ergänzt durch In-Game-Cutscenes, „Double Feature"-Replays und detailgetreu nachgebaute Arenen. Die Stars der WWE sind detailliert animiert und verfügen über Hunderte von „Signature Moves". Erstmals können Sie mit Ihrem Wrestler Ihre Gegner bereits bei deren Einmärschen attackieren. Zu den vielen Spielmodi des THQ-Spiels gehören die berüchtigten „Six-Man Royal Rumble"- und „King of the Ring"-Matches.

Speed Challenge

In Speed Challenge: Jacques Villeneuve's Racing Vision (erscheint Ende September) fährt man in Supersportwagen auf breiten Strecken um die Wette. Tankstopps sind unnötig, während ein perfektes Fahrzeug-Setup unabdingbar für einen Sieg sein wird.

Starsky & Hutch

Das Spiel zur TV-Action-Serie setzt Sie an das Steuer des Torino, mit dem die beiden Episodenhelden bereits so manchen Verbrecher dingfest gemacht haben. 19 an Serienfolgen angelehnte Szenarien versprechen Verfolgungsjagden und halsbrecherische Stunts.

Colin McRae 3

Colin McRae 3 soll von zahlreichen 3D-Animationssequenzen untermalt werden. Allerdings beschränkte Producer Guy Wilday deren Anwendung auf die Service Area sowie auf die Zeitnahme. Von der erhofften Bebilderung des geplanten Karrieremodus ist somit keine Rede mehr.

HYPE-O-METER

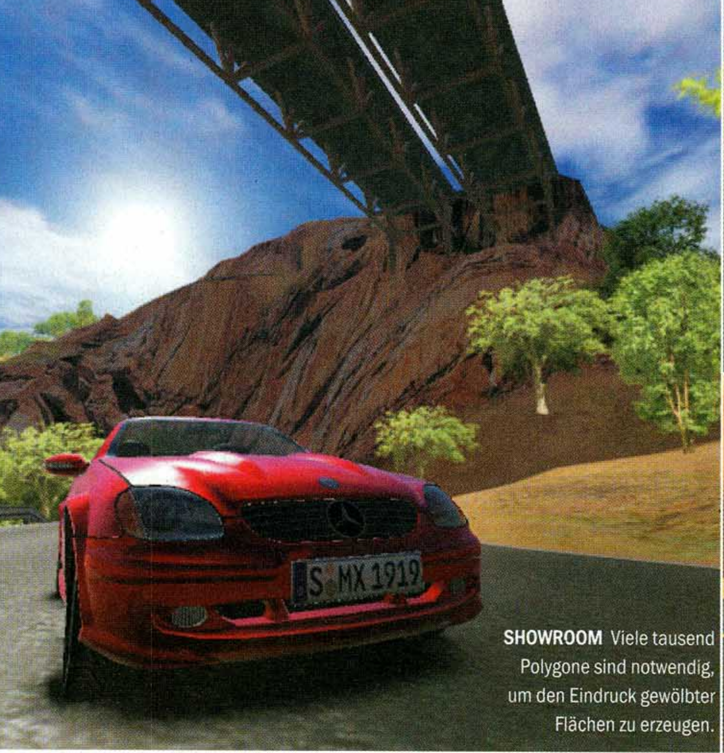
Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Platz	Anteil	Spiel	Genre / Termin	Hersteller
1	23%	**NfS: Hot Pursuit 2**	Rennspiel I Oktober 2002	Electronic Arts
2	20%	**FIFA 2003**	Fußball-Simulation I November 2002	EA Sports
3	17%	**Colin McRae Rally 3**	Rallye-Simulation I 1. Quartal 2003	Codemasters
4	15%	**DTM Race Driver**	Rennspiel I September 2002	Codemasters
5	8%	**Mercedes-Benz World Racing**	Rennspiel I Februar 2003	TDK
6	7%	**NHL 2003**	Eishockey-Simulation I Dez. 2002	Empire Interactive
7	5%	**NBA Live 2003**	Basketball-Simulation I Dezember 2002	Electronic Arts
8	2%	**F1 Racing Championship 2**	F1-Simulation I Oktober 2002	Ubi Soft
9	1%	**Total Immersion Racing**	Rennspiel I Oktober 2002	Empire
10	1%	**Links 2003**	Golf-Simulation I Oktober 2002	Microsoft

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



World Racing



SHOWROOM Viele tausend Polygone sind notwendig, um den Eindruck gewölbter Flächen zu erzeugen.



PRÄHISTORIE Mit dem Silberpfeil ein Bergrennen zu gewinnen, ist auch am PC harte Arbeit.



PROTOTYPEN Der Spieler wird sich hinter das Steuer so berühmter Fahrzeuge wie des C111 setzen können.

Mercedes-Benz World Racing soll mehr werden als nur ein gutes Rennspiel. **Echte Abenteuer warten auf den Wagenführer.**



LEBENSRÄUME Die G-Klasse fühlt sich auf solchen Straßen nicht völlig wohl. Erst im rauen Gelände kann sie zeigen, was sie kann.

Noch ein halbes Jahr will Synetic (**N.I.C.E. 2**, **Mercedes-Benz Truck Racing**) an **World Racing** arbeiten – obwohl es auf den ersten Blick bereits einen abgeschlossenen Eindruck macht. Die bis zu sechs Quadratkilometer großen Landschaften mitsamt ihren Wäldern, Schluchten, Städten und Straßen sind fertig, ebenso die beeindruckende Zahl von 120 Fahrzeugtypen, die der Spieler dereinst durch die Lande fahren wird. Was derzeit noch fehlt, sind die Strecken. Auf dem Straßensystem der sechs Landschaften (zum Beispiel Australien, die Alpen, Nevada) werden insgesamt rund 96 Pisten abgesteckt, alle 2D-Landschaftsobjekte (Bäume, Schilder etc.) werden noch durch dreidimensionale Modelle ersetzt und das Renngeschehen soll noch durch zusätzliche Missionen aufgelockert werden. Da der Spieler die Stelle eines Testfahrers bei Mercedes-Benz innehaben wird, geht der Aufgabenbereich über das Absolvieren endloser Rennrunden hinaus. Einen CLK GTR auf seine Renntauglichkeit testen, mit einem W 154 Bergrennen gewinnen, ein verschollenes G-Modell suchen, den Prototypen C111 ausfahren und eine S-Klasse zum Kunden bringen – herkömmliche Rennen stehen aber natürlich auch in der Arbeitsplatzbeschreibung des Spielers.

Mercedes-Benz lieferte den Entwicklern sämtliche Fahrzeugdaten: Neben den originalgetreuen 3D-Modellen trägt vor allem die Zahl von rund 160 Parametern, welche Gewichtsverteilung, Stoßdämpfung, Drehmomente und vieles mehr beschreiben, zu einem sehr intensiven Fahrerlebnis bei. In einer ersten Testfahrt konnten wir uns davon überzeugen, welch nervöse Heckschleudern die SL-Modelle der 70er-Jahre waren – und wie leicht sie nach wenigen Minuten Praxis einzufangen sind.

Das dank der Originaldaten so beeindruckende Fahrmodell erhält eine vergleichbar realistische Unterstützung vom Schadensmodell. Mercedes-Benz gestattete den Entwicklern, dass die Autos von Unfällen und Karambolagen Blechschäden davontragen und sogar liegen bleiben können. Eine Morphing-Engine sorgt dafür, dass jede Delle individuell und realitätsgetreu in das Blechkleid geprägt wird und dass sich auch in den schadhaften Teilen die Landschaft spiegelt.

ERSTEINDRUCK

Schon die Wagen und deren Physik sorgen für Fahrspaß – hoffentlich räumen die Missionen dem Genießen der Wagendesigns und der Fahrerlebnisse ausreichend Zeit ein. HARALD WAGNER

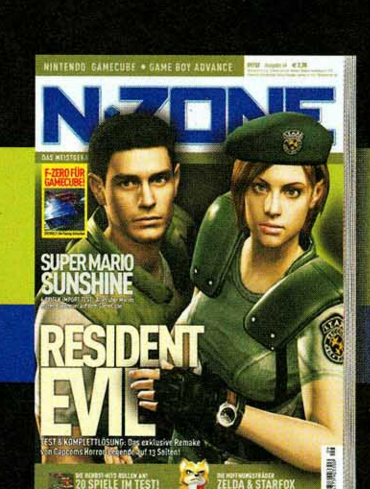
Entwickler .... Synetic
Anbieter .... TDK Mediactive
Termin .... Februar 2003

Lazy days...



...crazy nights.





NINTENDO GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE
N-ZONE
F-ZERO FÜR GAMECUBE
SUPER MARIO SUNSHINE
RESIDENT EVIL
20 SPIELE IM TEST!
ZELDA & STARFOX



So testen wir

Gut beraten mit PC Games: Hinweis-Symbole und Wertungskasten helfen bei der Kaufentscheidung.

DIE ICONS



Ab 18 Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/oder die Komplettlösung.



Video Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo Spiele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!



Patch Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler Macht besonders zu mehreren Spaß – an einem PC oder im Netz.



Online Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht: Bugs Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



Tools Auf der CD/DVD befinden sich nützliche Software, Karten oder Editoren.



Exklusiv Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.



PC-Games-Award und Hardware-Award Besonders gute Spiele und erstklassiges PC-Zubehör würdigen wir mit dem PC-Games- und dem Hardware-Award. Der PC-Games-Award wird wertungsunabhängig verliehen. Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award. Das technisch beste Hardware-Angebot bekommt den Testsieger-Award verliehen; daneben küren wir einen Preis-Leistungs-Sieger.



Classics Spiele werden nach einiger Zeit im Preis gesenkt – meist unter die „magische Grenze" von 25 Euro. Damit Sie keine dieser Perlen verpassen, stellen wir sie erneut vor. Auch Special Editions oder Bundles sind mit dem Classics-Symbol gekennzeichnet und haben einen roten Bewertungskasten.

TESTCENTER

Prozessor-Geschwindigkeit Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Vollton Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün).

Arbeitsspeicher Haben Sie ausreichend Hauptspeicher, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität zu spielen?

Grafik-Chip-Klassen Mit welcher Spieleperformance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Ob Sie eine Low-Cost-, Standard-, High-End- oder Luxus-Grafikkarte besitzen, können Sie in nebenstehender Tabelle feststellen.

Pro & Contra Die positiven und negativen Punkte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind.

Empfehlung Hier gibt die Redaktion nicht nur direkte Genre-Konkurrenten an, sondern auch Spiele mit gleicher Thematik oder Atmosphäre.

TESTURTEIL GTA 3

89

ENTWICKLER Rockstar Games
ANBIETER Take 2 Interac.
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 18 Jahren
SPRACHE Dt. Untertitel
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Eine Stufe: Schwierig
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: -, Netzwerk: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 700 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB, 128 MB, 256 MB, 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low Cost, Standard, High-End, Luxus

PRO & CONTRA

- + Realistisch simulierte Großstadt
- + Sehr großer Umfang
- + Passende Musikuntermalung
- + Einzigartiger Genre-Mix
- − Beschränkte Speicherfunktion

GRAFIK	86%
SOUND	90%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	91%
SPIELDESIGN	89%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DRIVER** oder **GRAND THEFT AUTO 2** mochten.

BEWERTUNG

Die große Spielspaßbewertung unseres Testurteils gibt die erreichte Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spiel-Designs (z. B. Ego-Shooter oder Taktik-Team-Shooter) steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils „unwichtigere" Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

USK

Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

ZIELGRUPPE

Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung? Gibt es keine Einstellungsmöglichkeiten, wird der Schwierigkeitsgrad konkret angegeben.

EINTEILUNG DER GRAFIK-CHIP-KLASSEN

Low-Cost-Klasse
Matrox Millennium 500/550
Nvidia Riva TNT 2 Ultra
Nvidia Geforce 256
Nvidia Geforce2 MX
Nvidia Geforce2 MX-400
Nvidia Geforce2 MX-200
Nvidia Geforce4 MX-420
STM Kyro 1

High-End-Klasse
Ati Radeon 8500
Ati Radeon 8500 LE
Nvidia Geforce3
Nvidia Geforce3 Ti-200
Nvidia Geforce3 Ti-500
Nvidia Geforce4 Ti-4200

Standard-Klasse
3dfx Voodoo5 5500*
Ati Radeon
Ati Radeon 32
Ati Radeon 7500
Ati Radeon 7500 LE
Nvidia Geforce2 Ti
Nvidia Geforce2 GTS Pro
Nvidia Geforce4 MX-440
Nvidia Geforce4 MX-460
STM Kyro 2

Luxus-Klasse
Nvidia Geforce4 Ti-4400
Nvidia Geforce4 Ti-4600

*Keine Treiber-Unterstützung mehr
Stand: Juni 2002

Die PC-Games-Wertungen im Einzelnen:

PC Games stuft Spiele auf einer Skala von 0 bis 100 Punkten ein. So können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Rennspiele) direkt miteinander vergleichen.

> 90% Darüber spricht die Welt: Dieses Spiel definiert neue Qualitätsmaßstäbe für seine Gattung. Ein Spaßgarant mit tadelloser Aufmachung, fein abgestimmtem Schwierigkeitsgrad und präziser Steuerung, der meist auch im Netzwerk oder online schnell zum Favoriten wird. Wenn Sie Titel dieses Genres gerne spielen, müssen Sie hier zugreifen.

> 80% Ausgezeichnetes Spiel, das wir Fans des Genres zum Kauf empfehlen: Grafik, Sound und Spieldesign genügen höchsten Ansprüchen, das Gesamtpaket ist stimmig.

> 70% Die zweite Liga: gute Qualität, allerdings gibt es bessere Alternativen. Wären die vielen kleinen Mängel ausgemerzt worden, hätte es für eine höhere Wertung und damit für eine Empfehlung gereicht.

> 60% Hier wurde „gut gemeint" mit „gut gemacht" verwechselt: Entweder enttäuscht die Technik oder das Spieldesign weist Schnitzer auf. Sie verpassen nichts.

> 50% Gerade noch ausreichend: Auffällige technische Mängel oder ein langweiliger Spielablauf werden Sie enttäuschen.

< 50% Diesen spielerischen Reinfall werden Sie bitterlich bereuen: Damit werfen Sie Ihr Geld garantiert zum Fenster hinaus.

ACHTUNG: Die Wertungen werden unabhängig vom Verkaufspreis vergeben. Grund: Die Preise schwanken je nach Region, Anbieter und Wettbewerbssituation vor Ort erheblich.

PAULIE Paulie ist der Choleriker der Familie. Er trägt nicht umsonst einen Baseball-Schläger auf den Schultern. Mit ihm an der Seite werden Sie viele Aufträge des Don angehen. Sein Synchronsprecher: Mogens von Gadow (Joe Pesci).

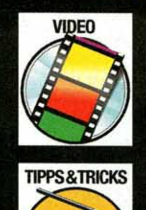
FRANK Frank ist die rechte Hand Don Salieris und kreativer Kopf der Familie. Für die Action draußen ist er zu alt, deswegen kümmert er sich um Strategie, Beziehungen und ... halt, wir wollen nicht zu viel verraten.

DON SALIERI Der Mann, dem man nicht widerspricht: Salieri kann mit einem Fingerschnippen Todesurteile fällen und ist Ihr direkter Auftraggeber. Was er befiehlt, wird erledigt. Sein Synchronsprecher: Helmut Krauss (Marlon Brando).

PC Games Award – Spiel des Monats 10/2002

Mafia: City of





„Ein nettes Wort bringt dich weit. Ein nettes Wort und eine Kanone viel, viel weiter." Al Capone wusste, wie man im Familiengeschäft Karriere macht: mit Skrupellosigkeit und gutem Stil. **In Mafia sind Sie ausnahmsweise Gangster mit Manieren.**



THOMAS ANGELO Sie sind Tommy, der „Held" des Spiels. Sie steuern den hübschen Mann, der einem Mel Gibson verdammt ähnlich sieht, aus der Verfolgerperspektive. Sein Synchronsprecher: Stephan Schwarz (Andy Garcia).

SAM Sam ist ein weiterer Handlanger des Paten. Häufig schickt Sie Salieri zusammen mit Sam und Paulie los, um einen Auftrag in Angriff zu nehmen.

Lost Heaven

Es ist das Jahr 1930. Thomas Angelo, Tommy genannt, inspiziert sein Taxi und kratzt Dreck vom Lack. Er verdient schlecht, aber er kommt durch. Wenigstens hat er überhaupt einen Job. 1938 wird er als Mafioso im Maßanzug durch die Großstadt Lost Heaven stapfen, die Taschen voll Geld und die Hände voll Blut. Die Zeit dazwischen dürfen Sie spielen. Eine Einleitungssequenz zeigt filmreif, wie alles anfängt: Tommy, der an seinem Taxi lehnt, wird von Schüssen aus seinen Gedanken gerissen. Zwei Männer kommen um die Ecke gelaufen, der eine hält eine Kanone in der Hand. Das Spiel zelebriert diese Szene: Die Pistole richtet sich auf Tommy, der seine Zigarette vor Schreck fallen lässt. Die zirkuliert in Zeitlupe poetisch gen Boden, alle Geräusche rundherum verpuffen. Der Gangster schubst Tommy nach vorn. Der Schlag zerreißt die Stille und alles läuft wieder in hektischem Tempo ab. „Bewegung!", brüllt er.

Ein paar Sekunden später schaltet das Spiel in die Third-Person-Perspektive um: Vor Ihnen brummt das Taxi auf dem Asphalt, von hinten kommen fremde Motorengeräusche schnell näher. „Häng sie ab", befehlen Ihre „Fahrgäste". Es geht los. Mit den Cursor-Tasten lenken Sie den Wagen durch die belebte Stadt Lost Heaven,

Déjà-vu: Wo haben Sie das schon mal gesehen?

Kino-Freaks werden an **Mafia** ihre helle Freude haben, denn Filmanspielungen begegnen Ihnen auf Schritt und Tritt. Ein paar davon haben wir für Sie zusammengestellt. Finden Sie noch mehr?



Diesen Gang kennen wir doch ... richtig, genauso betont lässig trippelt Sean Connery in dem Krimi-Meisterwerk **Die Unbestechlichen**. Später legt er sich dann – plötzlich ganz und gar nicht mehr lässig – mit Al Capone an. Der verdiente Lohn: sein bisher einziger Oscar.



Kommen Ihnen diese verschlagene Visage und die leicht untersetzte Figur bekannt vor? Die Figur des Paulie ist eine herrlich witzige Kopie von Joe „Choleriker" Pesci aus **GoodFellas**. In der deutschen Version wird es dazu sogar die passende Synchronstimme geben.



Das Hotel Corleone. Hier sollen Sie eine Bombe legen und schnell verschwinden. Ist es ein Zufall, dass der Don und die Familie in **Der Pate** auch Corleone hießen? Oder gehört das Hotel ihnen? Dann sollten Sie wirklich fix verduften. Ganz fix.



Die Prohibition war ein Desaster, der Stoff wurde im großen Stil aus Kanada in die Staaten geschmuggelt. Wenn es nach **Mafia** geht, vorzugsweise in hellen Kisten mit roten Ahornblättern drauf. So wie in **Die Unbestechlichen**. Wieder Zufall?



OH, DIESE GRAFIK! Haben Sie je ein schöneres Parkhaus gesehen? Wir nicht. Übrigens: Wenn Sie auf den Benzintank des Wagens schießen, fliegt selbiger in die Luft.

um die Verfolger loszuwerden. In halsbrecherischem Tempo von damals sensationellen 100 Stundenkilometern brettern Sie über die stark befahrenen Straßen und weichen knapp dem Gegenverkehr aus. In den Kurven schliddern Sie mit quietschenden Reifen, so dass Rauch aufsteigt. Fußgänger, die im Weg stehen, hüpfen hektisch zur Seite und rufen Ihnen Flüche nach. Kommen die Verfolger zu nahe, halten die Verbrecher ihre Knarren aus dem Fenster und schießen. Getroffene Reifen zerplatzen, Windschutzscheiben zerbersten und Stoßstangen lockern sich. Man fühlt sich, als steckte man mitten in einem Hollywood-Film.

Danach folgen wieder Zwischensequenzen. Es ist ein spannendes, lineares Wechselspiel ohne Freiheit: Insgesamt gibt es 20 Aufträge in vorge-

Welche **Waffe** darf's denn sein?

Baseballschläger

Die leise Alternative – macht keinen Krach und setzt Gegner sofort außer Gefecht, wenn Sie sich von hinten heranpirschen und Ihre ganze Kraft in den Schlag legen. Der Nachteil: Kann sich Ihr Gegenüber trotzdem umdrehen, sehen Sie alt aus, denn von vorne richtet der Baseballschläger nur minimalen Schaden an.

Colt 911

So muss eine gute Handfeuerwaffe aussehen: Das Nachladen funktioniert sehr schnell, der Rückstoß hält sich in Grenzen und die Durchschlagskraft ist enorm. Clevere Mafiosi machen den Colt 911 sofort zu ihrer Standard-Waffe. Munition gibt es in den meisten Missionen nämlich auch mehr als genug.

US Rifle M1903 Springfield

Nur in wenigen Missionen verfügbar, dort aber Gold wert ist das Gewehr Modell Springfield. Sehr präzise und auch auf weite Entfernungen mit durchschlagender Wirkung, kommt es einer Sniper-Rifle schon recht nahe. Problematisch wird die Sache nur beim Nachladen: Das Magazin ist klein und der Vorgang dauert ewig.



VERFOLGUNGSJAGD Einmal in den Fängen der Mafia, immer in den Fängen der Mafia. Selbst mit einer Luxuslimousine entkommen uns unsere Gegner nicht.



VERFOLGUNGSJAGD 2 Unsere Widersacher haben investiert und versuchen es diesmal mit einem Flugzeug. Die Kugeln, die wir abfeuern, sind schneller.

schriebener Reihenfolge. Alle sind sie in unterschiedlich viele Kapitel aufgeteilt. Durchschnittliche Spieler brauchen rund 25 Stunden, bis es zum Showdown kommt. Gespeichert wird dabei automatisch. Das ist einerseits gut, weil man sich so voll und ganz aufs Spiel konzentrieren kann. Und andererseits schlecht. Zum Beispiel, wenn sich **Mafia** mit dem Speichern besonders viel Zeit lässt.

Haben Sie die Verfolger in der ersten Mission abgeschüttelt und die beiden Mafiosi an Salieris Bar abgesetzt, erzählt die nächste Cut-Scene den Fortgang der Story. „Salieri wird sich erkenntlich zeigen", heißt es. Tommy wartet draußen, bis einer der Gangster aus der Tür kommt. In langen, gemächlichen Schritten schreitet der Ganove auf Tommy zu und greift mit der Hand in seine Jackentasche. Will er eine Pistole ziehen, um einen Zeugen auszuschalten? Es wird spannend. Die Musik schwillt bedrohlich an. Tommys Herz klopft laut. Er fummelt nervös am Zündschloss, um das Taxi zu starten, da zieht sein Gegenüber einen dicken Umschlag hervor: „Das sollte die Kosten decken. Wenn Sie einen Job brauchen, wissen Sie, wo Sie uns finden." Puh! Solche Sequenzen sind so spannend, so cool und so elegant geschnitten, dass man beim Zuschauen den Atem anhält.

Szenenwechsel. Tommy hockt in seiner Wohnung und starrt auf das Bündel Geldscheine. Irgendwo tickt eine Uhr monoton. Tommy grübelt: Soll er sein Dasein als braver Bürger für Geld über den Haufen werfen und bei Salieri anheuern? Das Spiel behandelt


UNFAIR Die Gegner sind lediglich mit einem Baseball-Schläger bewaffnet. Nun, Fairness war noch nie eine Tugend der Mafia.


UNGLAUBLICH! Was mag da unten sein? Um das herauszufinden, müssen Sie schon das Spiel spielen.

Elf historische Waffen stehen Ihnen bei **Mafia** zur Verfügung. Schade, dass Sie eigentlich nur wenige davon regelmäßig brauchen. Wir zeigen Ihnen, welche Knarren Sie sich krallen sollten – und welche nicht.

Schrotflinte

Die gute, alte Schrotflinte darf natürlich nicht fehlen. Wie immer ist die Wirkung verheerend, die Reichweite aber sehr eingeschränkt. Auch das Nachladen dauert seine Zeit. Immerhin fasst das Magazin ausreichend Kugeln. Rabiate Mafiosi greifen zur abgesägten Variante – noch weniger Reichweite, aber die Durchschlagskraft ist einmalig.

Thompson 1927

Die legendäre Tommy-Gun ist die beste Waffe im gesamten Spiel. Auch wenn der Rückstoß beim automatischen Feuern gewaltig ist, lassen sich mit ein paar Salven ganze Gegnerscharen aus dem Weg räumen. Alternativ können Sie auch einzelne, gezielte Schüsse abgeben – mit durchschlagender Wirkung. Nur mit der Munition sollten Sie sparsam umgehen.

Colt Detective Special

Und hier noch eine Waffe aus der Rubrik „Lieber auseinander bauen und mit den Einzelteilen werfen". Der Colt Detective ist ungenau, hat einen furchtbar nervigen Rückstoß und richtet vergleichsweise wenig Schaden an. Wird übrigens bevorzugt von Polizisten benutzt – kein Wunder, dass die des organisierten Verbrechens nicht Herr werden ...

dieses Thema aufrecht, ernsthaft und mit Sinn fürs Wichtige. **Mafia** zeigt mit Anspruch, wie ein Taxifahrer seine Skrupel verliert, ins Familiengeschäft einsteigt und immer tiefer in den Sog des organisierten Verbrechens rutscht. Tommy, den zu Beginn noch Gewissensbisse plagen, erwähnt später beiläufig, als er mit Gaunerkumpan Sam über die Straße schlendert: „Weißt du eigentlich, dass ich heute zum ersten Mal jemand umgelegt habe, der nur Unterhosen trug?"

Damit wir uns nicht falsch verstehen: Die Actionsequenzen sind ein Feuerwerk, zugeschnitten auf Spaß, Bombast und Nervenkitzel. Der Realismus und die subtile Dramatik der Zwischensequenzen werden dann völlig weggewischt. Als Tommy sind Sie ein Rambo, ein Alleskönner, der es mit zehn Leuten gleichzeitig aufnimmt. Sie verüben Anschläge, gewinnen Autorennen, fahren Wagen zu Schrott, rauben eine Bank aus, schmuggeln Zigarren und Alkohol, liefern sich Verfolgungsjagden und mehr.

Das Leben eines Mafioso ist aufregend und abwechslungsreich. Damit Sie es nicht verlieren, dürfen Sie in brenzligen Situationen rettende Bodenrollen ausführen, bei denen sich jeder normale Mensch mindestens blaue Flecken holen würde. Hinter Säulen, Nischen, Tischen und Schränken suchen Sie Deckung vor dem Kugelhagel aufgebrachter Polizeibeamter und anderer Ganoven. Dank Verfolgerperspektive lugen Sie mit der Maus um Ecken, ohne

Lost Heaven im Überblick

Lost Heaven! Die Entwickler haben sich von imposanten Städten wie New York und Chicago inspirieren lassen. Auf

Wagenrennen



1 Fast alle Missionen starten in Salieris Bar. Dort erklärt der Pate in eindringlicher Sprachausgabe, was es zu tun gibt. Der Auftrag lautet: einen Rennflitzer aus einer Werkstatt klauen und manipulieren.



2 Etwas außerhalb der Stadt befindet sich die Garage, in der der Wagen steht. Dank fremder Hilfe dürfen wir das Auto für 30 Minuten „ausleihen". Unser Freund Luca wird die notwendigen Änderungen vornehmen.



3 Am nächsten Tag: Das große Rennen beginnt! Die Konkurrenz haben wir durch unseren kleinen Diebstahl weitestgehend unfähig gemacht. Doch es ist trotzdem nicht ganz einfach, als Erster durchs Ziel zu rauschen.

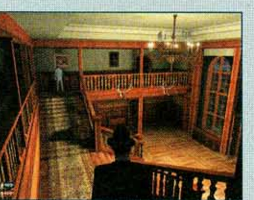
Einbruch



4 Beweismaterial belastet Don Salieri und wird in einem Safe aufbewahrt. Zeit, das zu ändern! Auf unserem Weg zum Ziel – einer Villa im Reichenviertel Oak Hill –, gabeln wir Salvatore auf. Sein Beruf: Dieb.



5 Im Hof patrouillieren Wachen. Geduckt schleichen wir uns voran, die Hecken dienen als Versteck. Mittels Baseballschläger lassen sich die Bodyguards niederknüppeln. Salvatore kümmert sich um die Eingangstür.



6 In der Villa verläuft alles reibungslos – bis der Hauseigentümer zurückkommt! Wir kauern im Dunkeln, um nicht gesehen zu werden. Als er uns den Rücken zuwendet, sprinten wir nach draußen und fahren davon.

Attentat



7 Im Hotel Corleone verkehren die schönsten Frauen und die reichsten Männer. Wir sind hier, um ein Attentat zu verüben. Der Herr im weißen Anzug ist dem Don ein Dorn im Auge. Das ändert sich gleich ...



8 Die Schießerei hat die Aufmerksamkeit der Wachen erregt. Uns bleibt nichts anderes übrig, als aufs Dach zu flüchten. Die herbeieilenden Polizisten können wir mit Schüssen aus der Schrotflinte aufhalten.



9 Überraschung! Nach der Kletterpartie finden wir uns erst auf, dann in einer Kirche wieder. Drinnen hält der Pfarrer gerade eine Trauerrede, die wir jäh unterbrechen. Leider verstehen die Angehörigen keinen Spaß ...

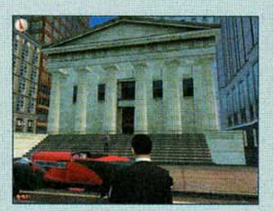
Autodiebstahl



10 Luca Bertone ist Autoexperte. Nach den Hauptmissionen vergibt Luca optionale Aufträge. Erweißt man ihm eine kleine Gefälligkeit, enthüllt er, wo sich die neuesten Sportflitzer befinden. Wir können nicht widerstehen.



11 Das Zielobjekt düst gerade den Oakwood-Hügel hinunter. Das Auto gefällt uns, also nehmen wir die Verfolgung auf. Damit die Polizei nichts merkt, halten wir ausnahmsweise vor roten Ampeln und fahren gemächlich.



12 Der Fahrer ist am Ziel angekommen, steigt aus dem Wagen aus und schlendert in Richtung Rathaus. Wenn er wiederkommt, wird er seinen Wagen vermissen. Salieris Garage dagegen ist um einen Flitzer reicher.

Car.to N.O.Chart 8340

2

3

RENNSTRECKE



sich in die Schusslinie zu begeben. Wenn die Angreifer nachladen – und das dauert in **Mafia** je nach Waffe schon mal mehrere Sekunden –, ist der richtige Zeitpunkt für die Offensive gekommen. Dann lohnt es sich, genau zu zielen. Am Kopf sind die Widersacher besonders verwundbar. Werden die Feinde an den Füßen verletzt, humpeln sie nur. Die deutsche Version von **Mafia** kommt dabei völlig ohne Blut aus: Getroffene Gegner taumeln, halten sich die Hände schützend vors Gesicht und brechen stöhnend zusammen, verspritzen aber keinen einzigen Pixel roter Farbe. Doch das macht die Kämpfe nicht weniger intensiv.

Ein Beispiel: In einer Mission verlangt Salieri, dass Sie einen unliebsamen Zeugen ausschalten, der gerade in einem Luxushotel zu Mittag isst. Den Colt, die Mordwaffe, verstauen Sie im Inneren Ihres Nadelstreifenanzugs. Mit einem Oldtimer tuckern Sie zum Hotel. Per Tab-Taste lässt sich ein transparenter Stadtplan aufrufen, der den Weg zum Ziel anzeigt. Dort angekommen, laufen Sie zur Rezeption und fragen nach dem Opfer. Der Angestellte gibt freundlich Auskunft. Die Zielperson sitzt am Tisch im Restaurant und ahnt nichts. Als Sie die Waffe ziehen, schlägt sie panisch die Hände über dem Kopf zusammen. Die Situation eskaliert: Schüsse fallen und Querschläger reißen den Putz von den Wänden, als Sie hinter die nächste Deckung hechten. Nach getaner Arbeit flüchten Sie über die Feuerleiter aufs Dach. Dort

rund zehn simulierten Quadratkilometern stehen knapp 400 Gebäude. Vier mächtige Brücken verbinden die drei unterschiedlichen Stadtteile.

Während des Spielens kommen Sie in Lost Heaven ganz schön rum. Wir haben uns vier Missionen herausgesucht, um Ihnen einen Überblick zu verschaffen.





ZUM STAUNEN SCHÖN Bei der Detailverliebtheit hätten wir fast vergessen, dass wir einen Banküberfall durchführen müssen.

balancieren Sie nahe am Abgrund, während unter Ihnen die Stadt lebt: Autos schlängeln sich durch dichten Verkehr, Polizeisirenen hallen entfernt durch Straßenschluchten, Passanten eilen wie geschäftige Ameisen über Gehwege.

Denkwürdige Szenen in einem Computerspiel. **Mafia** hat viele solcher Momente. Immer fühlt man sich mitten im Geschehen, teils wegen der hervorragenden Grafik, teils wegen der stimmungsvollen Soundkulisse. In einer frühen Mission kriegen Sie den Auftrag, Schnaps zu schmuggeln. Der Kontaktmann wartet angeblich außerhalb der Stadt auf einem abgelegenen Bauernhof. Als Sie Ihr Ziel erreichen, ist die Umgebung bereits in Dunkelheit gehüllt. Und vom Dealer fehlt jede Spur. „Ich schau mich mal um", raunen Sie Ihrem Partner Paulie zu. Als Sie aus dem Lastwagen steigen, empfängt Sie ein Sprühregen, den der Wind in kurzen Stößen wie einen nassen Schleier umherfegt. Blitze leuchten am Horizont, die Bäume rauschen und biegen sich im Sturm. Eine Wäscheleine flattert heftig. Regen trommelt laut auf die Dächer der umstehenden Hütten, Türen knarren und Fensterläden quietschen. Die Szene ist ein optisches und akustisches Meisterwerk, etwas, das den Spieler in eine andere Welt entführt, ihm Angst und Spaß gleichermaßen macht.

Diese Qualität kann **Mafia** nicht konstant halten. Stärkster Kontrast: die Taxi-Missionen. Tommy, der anfangs noch zwischen dem Angebot von Salieri und seinem geregelten, aber langweiligen Leben als Taxifah-

Spielewelten **im Vergleich**

Bereits **Ultima 7** hat es geschafft, eine glaubwürdige Welt darzustellen, in der die Bewohner ihrem Tagesgeschäft nachgehen. Viele Spiele haben diese Idee aufgegriffen – und vieles hat sich über die Zeit hinweg verbessert. Ein Vergleich!

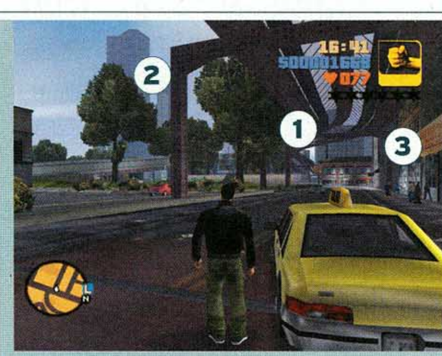


1999: Driver

1 Fußgänger, die auf die Seite hechten, gibt's seit **Driver**. Schlauer sind sie allerdings nicht geworden: In **Mafia** springen Ihnen die Passanten schon mal vors Auto.

2 Die leeren Straßen lassen die Umgebung wie eine Geisterstadt wirken. Krasser Kontrast: die belebten Straßen von **Mafia** im Feierabendverkehr.

3 1999 waren die Möglichkeiten, eine große Stadt darzustellen, begrenzt: Die Sichtweite ist gering und Abgrenzungen – etwa diese Bäume – wirken wie Pappaufsteller.

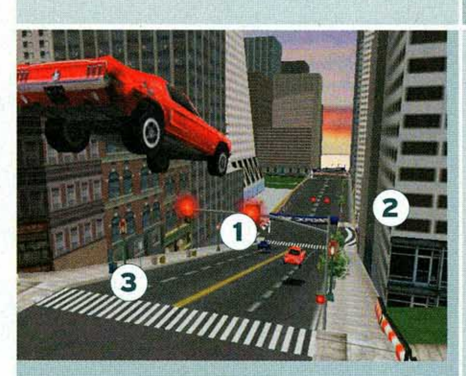


2002: GTA 3

1 Straßenbahnen, U-Bahnen, Taxis und Busse: In **GTA 3** gibt es viele öffentliche Verkehrsmittel, die das Gefühl einer lebensecht simulierten Stadt vermitteln.

2 In Sachen Weitblick ist **GTA 3** ungeschlagen: In keinem anderen Vergleichsspiel dürfen Sie so weit in die Ferne schauen. Das macht die Illusion, in einem riesigen Areal zu agieren, perfekt.

3 Zwar kommen die meisten der Texturen recht trist daher, dafür sind sie aber abwechslungsreich ausgefallen: Jeder der zahlreichen Stadtteile verfügt über einen ganz eigenen Look.

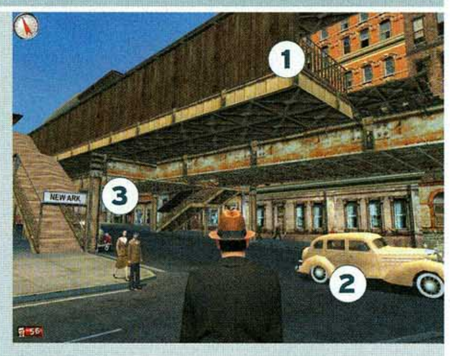


2000: Midtown Madness 2

1 Schon in **Midtown Madness 2** wussten die computergesteuerten Wagen: Leuchtet die Ampel rot, muss ich stehen bleiben. Das ist aber auch die einzige Regel, die sie kennen.

2 Die Gebäude sind mit einer schwammigen Textur überzogen, die sich systematisch wiederholt. Man hat das Gefühl, immer durch denselben Stadtteil zu fahren.

3 Das Straßensystem vermittelt einen Hauch von Freiheit: Grundsätzlich dürfen Sie dahin fahren, wo Sie hinwollen. Nur schaut eben alles gleich aus.

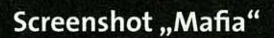


2002: Mafia

1 Genauso wie in **GTA 3** gibt es Straßenbahnen, die Sie von A nach B transportieren – und das in Echtzeit: Eine Fahrt kann schon mal mehrere Minuten in Anspruch nehmen ...

2 Autos warten vor roten Ampeln, halten das Geschwindigkeitslimit ein und versuchen, möglichst keine Fußgänger zu überfahren (klappt nicht immer). Realistisch.

3 Aus der Ferne wirken die Texturen fotorealistisch. Dadurch entsteht der Eindruck, in einer richtigen Stadt zu agieren. Leider ist die Sichtweite geringer als in **GTA 3**.



Es tut mir leid, Don Salieri, aber PC-SPEZIALIST hat mir ein Angebot gemacht, das ich unmöglich ablehnen kann ...



PC-SPEZIALIST GAME TOWER

AMD Athlon™ XP 2200+

• AMD Athlon™ XP Prozessor 2200+ mit Quantispeed™ Architektur • Markenmainboard EpoX 8K5A2+ mit VIA KT333 Chipsatz, 6x PCI, 1 (4x) AGP, 3x DIMM, 6x USB (2 x opt.)etc. • 256 MB superschneller DDR RAM PC333 Markenspeicher • Grafikkarte powered by NVIDIA GeForce 4 Ti 4200 mit 64 MB DDR und TV-Out • 80 GB Markenfestplatte • schneller BenQ 40x 12x 48x CD-Brenner • schnelles BenQ 16x 48x DVD-Laufwerk • 10/100 Mbit LAN Netzwerkkarte • 16 Bit 3D-Stereo • CPU Kühler • Diskettenlaufwerk: 3,5" • PC-SPEZIALIST Qualitätsmaus und ergonomische Tastatur • Qualitätsgehäuse mit leistungsstarkem 350 Watt Netzteil • 24 Monate Gewährleistung

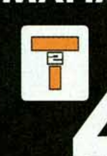
Servicekauf möglich: 24 x 52,- Euro*





1111,-

MAFIA von Take 2







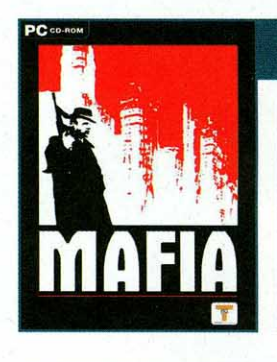


*Servicekauf: Einfach Personalausweis sowie gültige EC- oder Visa-Karte mitbringen und individuell die Raten und die Laufzeit bestimmen. Abwicklung über CC-Bank. Effektiver Jahreszins 9,9%

Sortiment ist nicht in allen Stores verfügbar.

Computing // Mobility // Digital Image // Video & DVD // Music // www.pcspezialist.de

Deutschland: 02625 Bautzen, fon 0 35 91/48 00 91 • 06847 Dessau, fon 03 40/66 13 66 • 07407 Rudolstadt, fon 0 36 72/3 49 20 • 07743 Jena, fon 0 36 41/53000 • 08060 Zwickau, fon 03 75/589 99-0 • 09599 Freiberg, fon 0 37 31/45 90 85 • 12555 Berlin, fon 0 30/65 26 11 00 • 14467 Potsdam, fon 03 31/29 85 20 • 16225 Eberswalde, fon 0 33 34/21 29 24 • 17033 Neubrandenburg, fon 03 95/36 32 10 • 17489 Greifswald, fon 0 38 34/88 92 66 • 18146 Rostock, fon 03 81/6 86 68 80 • 18435 Stralsund, fon 0 38 31/38 31 18 • 21339 Lüneburg, fon 04 131/20 76 10 • 23554 Lübeck, fon 04 51/48 42 10 • 23966 Wismar, fon 0 38 41/63 20-0 • 26133 Oldenburg, fon 04 41/36 14 84-0 • 27576 Bremerhaven, fon 04 71/3 08 19 24 - 0 • 30449 Hannover, fon 05 11/45 10 61 • 32257 Bünde, fon 0 52 23/1 83 77-0 • 32425 Minden, fon 05 71/64 6130 • 33100 Paderborn, fon 0 52 51/500 100 **XL** • 33609 Bielefeld, fon 05 21/96 96-0 **XL** • 34497 Korbach, fon 0 56 31/50 169-0 • 38102 Braunschweig, fon 05 31/2 81 040 **XL** • 42651 Solingen, fon 02 12/22 23 70 • 44143 Dortmund, fon 02 31/5 60 04 92 • 44575 Castrop-Rauxel, fon 0 23 05/1 80 43 • 46284 Dorsten, fon 023 62/9 93 70 • 48145 Münster, fon 02 51/1 33 99-0 • 49082 Osnabrück, fon 05 41/5 00 98-0 • 50968 Köln, fon 0221/34 80 20 • 54294 Trier, fon 06 51/8 28 99-0 • 54416 Wittlich, fon 0 65 71/14 69-0 • 55218 Ingelheim, fon 0 61 32/7 89 50 • 55252 Mainz/ Kastel, fon 0 61 34/18 55-0 • 55543 Bad Kreuznach, fon 06 71/8 96 66-0 • 55743 Idar-Oberstein, fon 0 67 81/360 560 • 57078 Siegen, fon 02 71/88 09 1-0 • 58097 Hagen, fon 0 23 31/80 81 88 • 60489 Frankfurt/Rödelheim, fon 0 69/97 88 70 **XL** • 61169 Friedberg, fon 0 60 31/72180 **NEU** • 63067 Offenbach,fon 0 69/8 00 70 80 • 63452 Hanau, fon 0 61 81/98 3 93-0 • 63743 Aschaffenburg, fon 0 60 21/31 09 50 • 66121 Saarbrücken, fon 06 81/68 57 01 17 o. 118 • 66538 Neunkirchen, fon 0 68 21/47 00 4 • 66740 Saarlouis, fon 0 68 31/4 89 66 0 • 78224 Singen, fon 0 77 31/99 47-0 • 78467 Konstanz, fon 0 75 31/99 44-0 • 81377 München-Süd, fon 089/71 06 68-0 **XL** • 82205 Gilching, fon 0 81 05/3 76 10 • 83059 Rosenheim/Kolbermoor, fon 0 80 31/29 90 29 • 85055 Ingolstadt, fon 08 41/9 51 32 90 • 85354 Freising, fon 08 16 1/4 29 00 • 86154 Augsburg, fon 08 21/4110 41 • 88045 Friedrichshafen, fon 0 75 41/3 78 66 70 • 88131 Lindau, fon 0 83 82/27 57-0 • 88212 Ravensburg, fon 07 51/36 35-10 • 89231 Neu-Ulm, fon 07 31/72 36 63 • 90489 Nürnberg, fon 09 11/9 55 120 • 91052 Erlangen, fon 0 91 31/16 03 60 • 92318 Neumarkt i. d. Opf., fon 0 91 81/29 32-0 • 93059 Regensburg, fon 09 41/46 5160 • 94036 Passau, fon 08 51/490 38 68 • 95032 Hof, fon 0 92 81/7955-00 • 95448 Bayreuth, fon 0 92 1/78 518-0 • 99099 Erfurt, fon 03 61/4 27 460 • 99867 Gotha, fon 0 36 21/42 46-0 **Luxembourg:** 8009 Luxembourg, fon 0 03 52/3161 54-1 • **PC-SPEZIALIST Stützpunkthändler:** Berlin JE Computer Eddy&Friends GmbH • 10319 B-Lichtenberg, fon 0 30/51 09 78 20 • 10627 B-Charlottenburg, fon 0 30/3 27 43 74 • 10178 B-Mitte, fon 0 30/24 72 17 41 • 12161 B-Friedenau,fon 0 30/8 59 89-222 • 12277 B-Marienfelde, fon 0 30/72 32 52 48 • 12687 B-Marzahn, fon 0 30/93 49 31 30 • 13055 B-Hohenschönhausen, fon 0 30/9 76 00 751 • 13357 B-Wedding,fon 0 30/49 76 61 05 • 13507 B-Tegel, fon 0 30/4 33 03 32 • 14612 B-Falkensee, fon 0 33 22/23 77 40 • 24103 Kiel, Computer Contor Nord GmbH, fon 04 31/6 61 44 61 • 31515 Wunstorf, TriTec Computersysteme, fon 0 50 31/91 33 37 • 31528 Nienburg, TriTec Computersysteme, fon 0 50 21/9 74 90 • 35745 Herborn, bollmann.net GmbH, fon 0 27 72/4 75 70 • 42551 Velbert, Andreas Fenner, fon 0 20 51/3 18 80 • 59065 Hamm, ADC Elektronik, fon 0 23 81/5 94 72 • 71522 Backnang, JES Computer, fon 0 71 91/32 26-0 • 98693 Ilmenau, Concept Computermarkt Ilmenau GmbH, fon 0 36 77/67 89 31 • 99734 Nordhausen, Sytempartner Computervertriebsgesellschaft, fon 0 36 31/97 47 37 • Weitere PC-SPEZIALIST Stützpunkthändler finden Sie auf unserer Homepage.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 20 Missionen, aufgeteilt in 113 Teile
- 63 Wagen
- 15 Waffen
- Riesige, lebensechte Stadt
- Filmreife Story
- Bekannte Synchronstimmen
- 30er-Jahre-Soundtrack
- Deutsche Version entschärft

Zahlen & Fakten

Genre:	Action-Adventure
Vergleichbare Spiele:	GTA 3, Driver, Midtown Madness 2
Entwickler:	Illusion Softworks
Vom gleichen Entwickler:	Hidden & Dangerous, Hidden & Dangerous 2, Flying Heroes
Publisher:	Take 2 Interactive
Adresse des Publishers:	Agnesstraße 14, 80798 München
Telefon des Publishers:	089-27822-0
Offizielle Website:	http://www.mafia-game.de
Website des Publishers:	http://www.take2.de
Website des Entwicklers:	http://www.illusionsoftworks.com
Beste Fansite:	http://www.mafia-thegame.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-87326836 (€ 1,90/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	6. September 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	CDs, Handbuch /Inh. d. Special Edition: Lösungsbuch, Kugelschreiber, Schreibblock, Postkarte, Aufkleber
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	25 Stunden

Im Wettbewerb

	Driver	GTA 3	Mafia: City of Lost Heaven
GRAFIK	**60**	**86**	**90**
Detailreichtum Spielwelt	58	93	93
Detailreichtum Objekte	51	93	93
Vielfalt der Spielwelt	56	90	90
Animation der Objekte	34	79	90
Effekte	62	72	86
SOUND	**81**	**90**	**90**
Musik	76	91	90
Soundeffekte	79	88	88
Stimmen/Kommentar	78	91	91
STEUERUNG	**75**	**82**	**81**
Bedienungskomfort/Navigation	67	89	89
Präzision der Steuerung	80	70	80
Übersichtlichkeit/Perspektive	76	89	78
ATMOSPHÄRE	**70**	**91**	**92**
Spannung/Überraschungen	65	89	91
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	70	92	92
Story/Dialoge/Kommentare	60	90	91
Inszenierung	67	89	92
SPIELDESIGN	**80**	**89**	**88**
Komplexität/Spieltiefe	76	87	84
Einsteigerfreundlichkeit	20	77	86
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	27	69	71
Verhalten der Computerfiguren	79	72	56
Innovation	56	89	80
MEHRSPIELERMODUS	**-**	**-**	**-**
Abwechslung der Spielmodi	-	-	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	-	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	-	-
TEST-AUSGABE: WERTUNG:	PCG 11/99 64 (abgewertet)	PCG 07/02 89	PCG 10/02 89

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Innenlevels sind überaus detailliert
- ⊕ Hübsche Grafikeffekte: Rauch, Feuer usw.
- ⊕ Sehr komplexe Schadensmodelle
- ⊖ Texturen wiederholen sich draußen öfters
- ⊖ Außenareal ruckelt immer mal wieder

Sound
- ⊕ Klassischer 30er-Jahre-Soundtrack
- ⊕ Filmreife Sprachausgabe
- ⊕ Grandiose Geräuschkulisse

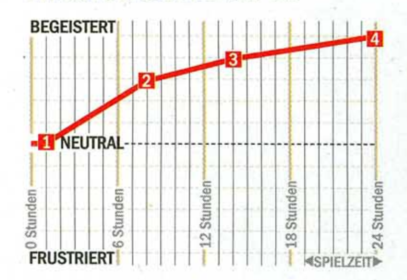
Steuerung
- ⊕ Realistisches Fahrverhalten
- ⊕ Völlig frei konfigurierbar
- ⊕ Bewährte Kombination aus Maus und Tastatur
- ⊖ Fahrzeugsteuerung manchmal übersensibel
- ⊖ Kameraführung irritiert gelegentlich

Atmosphäre
- ⊕ Schön ausgearbeitete Stadt
- ⊕ Erwachsene, spannende Story
- ⊕ Hervorragende Dialoge
- ⊕ Filmreife Zwischensequenzen
- ⊖ Spielablauf sehr linear

Spieldesign
- ⊕ Stilechte Mafia-Missionen
- ⊕ Viele Filmanspielungen
- ⊕ Abwechslungsreiche Schauplätze
- ⊕ Perfektes 30er-Jahre-Flair
- ⊖ Speicherfunktion manchmal nervig
- ⊖ Gegner-KI lässt zu wünschen übrig

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele / Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Mafia fängt rasant mit einer Verfolgungsjagd an, doch gleich danach müssen Sie Taxi fahren. Öde!



2 Die Taxi-Aufträge haben ein Ende. Jetzt wird's spannend: Missionen und Story kommen in Fahrt.



3 Unglaublich, was die Entwickler für geniale Ideen haben. Durchhänger gibt es zum Ende hin keine mehr.



4 Oft gilt in Kinofilmen: Nichts ist so, wie es scheint. So auch in **Mafia**, das bis zuletzt spannend bleibt.

Leistungs-Check

Mafia kam selbst auf unseren Hochleistungsrechnern ziemlich stark ins Ruckeln. Grund dafür sind die enorm detailreichen Levels. Verzichten Sie daher auf Anti-Aliasing-Funktionen und die kräftezehrende EAX-Unterstützung. Das kann die Ladezeiten fast halbieren. Alle Besitzer mit einem Rechner über 1,2 GHz und einer Geforce3 sollten eigentlich keine Probleme haben, **Mafia** zu spielen. Wenn auch nicht absolut optimal, so doch gut. Problematisch ist es für Besitzer alter Grafikkarten. Karten der Voodoo-Familie konnten wir überhaupt nicht zum Laufen bringen.





WAS IST WAS? Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

MINIMALE DETAILS – 640 x 480

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo5	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS – 800 x 600

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo5	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS – 1.024 x 768

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo5	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS – 640 x 480

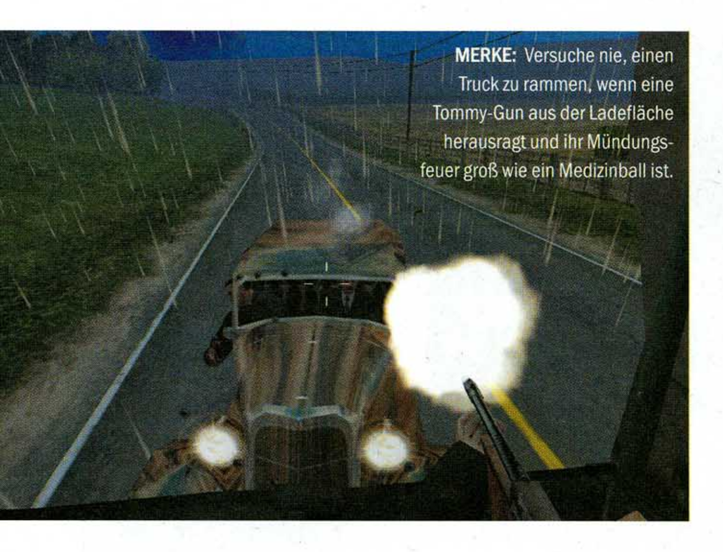
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo5	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce3	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS – 800 x 600

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo5	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce3	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS – 1.024 x 768

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Kyro II	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo5	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce3	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel



MERKE: Versuche nie, einen Truck zu rammen, wenn eine Tommy-Gun aus der Ladefläche herausragt und ihr Mündungsfeuer groß wie ein Medizinball ist.

rer pendelt, muss Leute in Lost Heaven herumkutschieren. Das macht beim ersten Fahrgast noch Spaß, weil die Metropole aufregend simuliert ist: Passanten schlendern die Wege entlang, Autos rollen über die Straßen, Straßenbahnen bollern lärmend vorüber. Die Stadt schaut aus wie ein gerahmtes Bild: Im Reichenviertel beeindrucken imposante Luxusvillen, im Industriegebiet ragen Hochhäuser in den Himmel und in der Hafengegend stehen alte Lagerhäuser herum. Beim dritten Fahrgast wünscht man sich mehr Action, beim fünften vielleicht gar nichts mehr, weil man schon eingenickt ist. Gottlob halten sich solche Durchhänger in Grenzen.



ALKOHOL MACHT AGGRESSIV Auf dem Truck haben wir kanadischen Whiskey gelagert. Leider hat die Konkurrenz auch Durst. Großen Durst.

ALLTAG Waffenexperte Vincenzo: „Hier, dein Baseballschläger. Aber bring ihn wieder zurück, er gehört meinem Neffen!" Tommy daraufhin: „Klar!"

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



Achtung, Action-Puristen! Mafia ist eine Liebe auf den zweiten Blick. Aber dann eine fürs Leben!

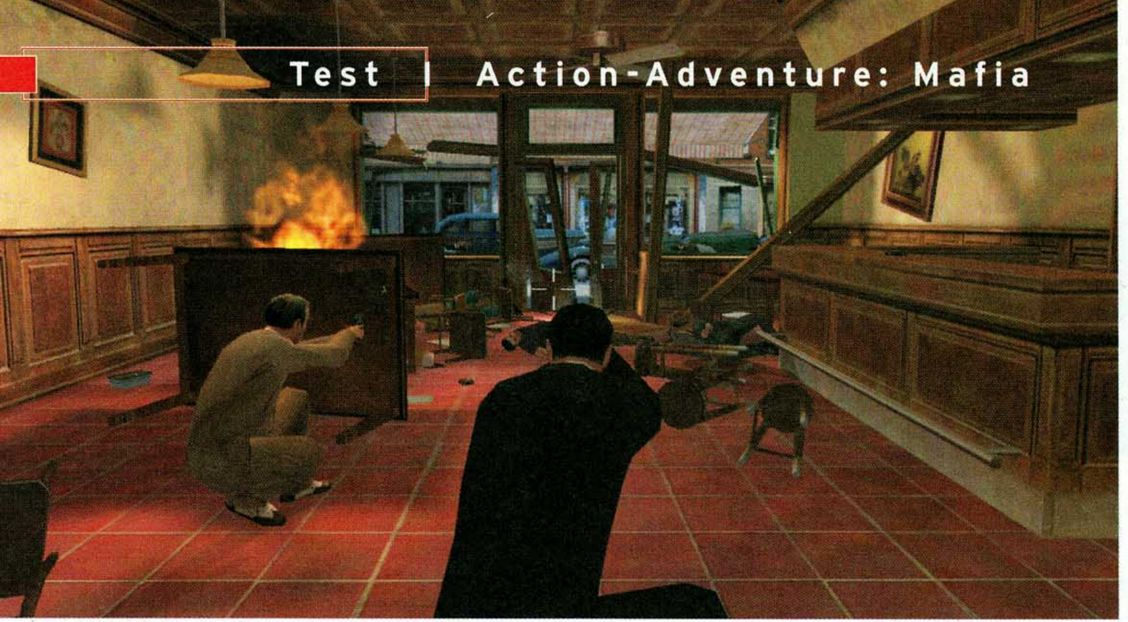
Zu Beginn habe ich mich etwas schwer getan, mich auf die ruhige, filmische Erzählweise einzulassen. Da war mir einfach zu wenig los. Aber schon bald war ich gefesselt von **Mafia** wie lange nicht mehr von einem Spiel. Die KI-Mängel? Ganz ehrlich? Mich haben sie nicht gestört. Klar ist es blöd, wenn ein Auto, das ich verfolgen soll, in eine Straßenbahn semmelt und dann den richtigen Weg nicht mehr findet. Aber was soll's? Ich habe dann die Mission eben noch mal gespielt, etwas anderes ausprobiert und versucht, mich an der unglaublichen Optik und Lebendigkeit Lost Heavens satt zu sehen. Es ist mir bis zum grandiosen Finale nicht gelungen.

GTA 3 vs. Mafia

	GTA 3	Mafia
Setting	Yo, Man! **GTA 3** spielt im 20. Jahrhundert: Rap-Musik schallt aus den Boxen getunter Autos, tätowierte Gangster fuchteln in der Bronx mit automatischen Maschinenpistolen herum und Sätze werden mit einem lässigen „you know" abgeschlossen.	Alkohol ist verboten, Männer tragen Nadelstreifenanzüge und die meisten Autos schaffen es nur im ersten Gang, einen Hügel hochzufahren. Es ist die Zeit der 30er-Jahre, die **Mafia** stilvoll und mit passender Musikuntermalung einfängt.
Spielablauf	Mehr Freiheiten gibt es nirgendwo: Ihnen steht eine ganze Stadt zur Verfügung, in der Sie ohne Einschränkungen herumkurven und Aufträge annehmen oder ablehnen dürfen. Die Reihenfolge der Missionen, die größtenteils draußen und im Auto stattfinden, bestimmen Sie überwiegend selber – genauso wie ihre Ausführung. Geschätzte Spielzeit: 50 Stunden.	Von der ersten Minute an nimmt Sie **Mafia** an die Hand und führt Sie absolut linear durchs Spiel. Die Folge: Alles wirkt wie ein Kinofilm. Auffällig lange Zwischensequenzen, in denen die Figuren agieren wie richtige Schauspieler, und spielbare Szenen wechseln sich miteinander ab. Häufig finden die Missionen in Gebäuden statt. Geschätzte Spielzeit: 25 Stunden.
Stadt	Wundervoll simulierte Großstadt, die abwechslungsreich ist und in der sich Passanten und Verkehrsteilnehmer extrem intelligent verhalten. Auf den Straßen tummeln sich über 50 Autos, die Sie allesamt benutzen dürfen. Das Fahrgefühl gleicht einem High-Speed-Rennspiel: Ohne Rücksicht auf die Verkehrsregeln preschen Sie durch die Stadt und erleben wilde Stunts.	Die realistische Grafik lässt die nicht minder umfangreiche Stadt in **Mafia** noch lebensechter als ihr **GTA 3**-Gegenstück wirken. Das Fahren mit den über 60 Wagen fühlt sich darüber hinaus „echter" an, weil man sich wegen der extrem hartnäckigen Polizeibeamten stets an die Verkehrsregeln halten muss. Leider ist die künstliche Intelligenz der anderen Verkehrsteilnehmer nicht die beste.

Fazit

GTA 3 oder **Mafia**? Das ist eine Geschmacksfrage. **GTA 3** spielt sich weitaus lockerer und schneller, während **Mafia** den Simulationsaspekt beim Fahren stark in den Vordergrund schiebt. Wenn Sie rein nach Spielzeit gehen: Kaufen Sie sich **GTA 3**, da steckt mehr drin. Wer Wert auf eine tolle Story und Hochglanzgrafik legt, braucht **Mafia**. Grundsätzlich aber gilt: Man sollte beide haben.



GUTEN APPETIT
Na toll, die schöne Inneneinrichtung eines Restaurants ist vollkommen demoliert, weil ein paar Idioten mit automatischen Waffen durch die Fenster schießen müssen.

Später wird das Herumfahren in der City spannender, weil Sie schnellere Autos kriegen und aus Zeitgründen rasen müssen. Ist gerade ein Polizist zugegen, steckt er sich die Trillerpfeife in den Mund und fordert Sie mit schrillen Tönen zum Anhalten auf. Als Mafioso werden Sie darüber nur müde lächeln. Anders schaut die Sache aus, wenn die Gesetzeshüter die Verfolgung mit großen, dunklen Wagen aufnehmen und versuchen, Sie von der Straße zu schubsen. Vollbremsungen, enge Gassen und Schnellfeuergewehre, die Sie beim Fahren aus dem Fenster halten, können das verhindern.

Sie werden es schon gemerkt haben: In **Mafia** ist das Gesetz da, um gebrochen zu werden. Sie schlüpfen in die Rolle eines Gentleman-Killers, der am liebsten im feinen Anzug tötet. Das mag sich auf dem Papier gewaltverherrlichend lesen. In Wirklichkeit ist die Geschichte, die erzählt wird, intelligenter als fast alles, was die Spieleindustrie heutzutage hervorbringt. Was nach der Endsequenz übrig bleibt, sind drei wichtige Erkenntnisse: Geld ist nicht alles, ein gesunder Mittelweg immer am besten und **Mafia** ein verdammt gutes Spiel. THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS



Ein wundervolles Spiel, voller Dramatik und zum Zerplatzen spannend! Wenn da nur nicht derbe KI-Mängel wären.

„91!" „88!" „Na gut, 90!" „Nein, 89!" Die Wertungskonferenz glich einem arabischen Bazar. Die einen finden es besser als **GTA 3**, die anderen nicht. Warum wir uns für 89 Prozent entschieden haben? Hinter der grandiosen Story, der Top-Grafik und dem abwechslungsreichen Spielablauf verbergen sich KI-Tücken, die den Sprung in den magischen 90er-Bereich verhindern: Blinde Gangster, die sich wie beim Topfschlagen auf Knien im Kreise drehen, während Sie dicht hinter ihnen stehen, Polizeiwagen, die in aller Seelenruhe Massenkarambolagen verursachen, und Passanten, die sich vors Auto werfen, sind Dinge, die mir übel aufstoßen. Verstehen Sie das jetzt bitte nicht falsch! **Mafia** ist ansonsten ein wundervolles Spiel, voller Dramatik und zum Zerplatzen spannend. Gerne würde ich deshalb noch weiter schwärmen, aber leider reicht der Platz in diesem Meinungskasten nicht aus ...

Wagen **im Detail**

Mafia enthält über 60 Wagen, mit denen Sie sich in der Stadt Lost Heaven fortbewegen können. Die Auswahl an Fahrzeugen reicht von Klapperkisten mit 40 PS bis hin zu auf Hochglanz polierten Rennflitzern. Wir haben Ihnen eine kleine, aber repräsentative Auswahl erstellt.

Falconer Yellowcar
80 PS
120 km/h



In diesem Taxi sitzen Sie, wenn das Spiel startet. Dann gilt es: Gaspedal durchdrücken und die Verfolger abhängen. Dank 80 PS und einer adäquaten Höchstgeschwindigkeit klappt das ganz gut. Versuchen Sie nur nicht, enge Kurven zu fahren. Sie werden träge in die nächste Betonwand knallen.

Brubaker 4 WD
300 PS
225 km/h



Mit diesem Schlitten dürfen Sie offiziell leider nicht durch Lost Heaven flitzen. Er ist nur für die örtlichen Wagenrennen zugelassen. Das Fahrgefühl steht in krassem Kontrast zu den anderen Oldtimern: Im Nu erreichen Sie die Höchstgeschwindigkeit. Doch genauso leicht schliddern Sie in den Kurven ins Abseits ...

Bolt Hearse
40 PS
97 km/h



Einmal im Spiel werden Sie eine Kirche verlassen und ganz, ganz schnell wegwollen. Der Leichenwagen, der gleich daneben parkt, bietet sich als Fluchtmöglichkeit an. Aber fahren Sie vorsichtig: Wenn der Kofferraum beschädigt ist, hängt der Sarg hinten verdächtig heraus.

Bruno Speedster
150 PS
166 km/h



Nach fast jeder Mission steht es Ihnen frei, Luca Bertone zu besuchen. Der Autobastler hat Zusatzaufträge für Sie: Freunde vor der Polizei warnen, Päckchen abliefern, Geld eintreiben. Als Dank schult Sie Luca im Knacken der neuesten Flitzer wie diesem hier.

TESTURTEIL
MAFIA: CITY OF LOST HEAVEN — **89**

ENTWICKLER Illusion Softworks
ANBIETER Take 2 Interactive
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 06.09.2002
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Eine Stufe: Schwierig
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Netzwerk: -; Internet: -; 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 700 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- \+ Realistisch simulierte Großstadt
- \+ Tolle Mafia-Atmosphäre
- \+ Geniale Zwischensequenzen
- \+ Hervorragende Sprachausgabe
- − Dümmliche Gegner-KI

GRAFIK	90%
SOUND	90%
STEUERUNG	81%
ATMOSPHÄRE	92%
SPIELDESIGN	89%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GTA 3** oder **DRIVER** mochten.

Craft-Paket

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön das Echtzeitstrategiespiel **Warcraft 3.**



Der schon Jahre währende Kampf der Menschheit gegen die Orks geht in die dritte Runde und das neueste Werk aus dem Hause Blizzard hat es wieder gewaltig in sich. Die Spieldesign-Magier haben mit den Nachtelfen und den Untoten ihrem Fantasy-Strategical nicht nur neue Völker hinzugefügt, sondern das Echtzeitstrategie-Genre auch um neue Elemente bereichert. Fast wie in einem Rollenspiel führen Sie neben Ihren Armeen jetzt auch Helden durch das Abenteuer, verteilen Erfahrungspunkte und finden magische Gegenstände.

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, 700 MB Festplattenspeicher, 8 MB-3D-Grafikkarte mit DirectX 8.1, 4x CD-ROM-Laufwerk

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. **Für Österreich:** Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.
Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

- ☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit CD-ROM inkl. Bonus-CD - nur im Abo (€ 110,40/24 Mon. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Mon.)
- ☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit DVD. (€ 110,40/24 Mon. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Mon.)
- ☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs und DVD) plus Vollversion. (€ 208,80/24 Mon. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 235,20/24 Mon.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwei Jahre und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
„Warcraft 3" (Art.-Nr. 002072)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

- ☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
  Kreditinstitut:
  Konto-Nr.
  BLZ
- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG 24 01

PC Games im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent
Europas großes PC-Spiele-Magazin

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

www.pcgames.de





RÜDIGER STEIDLE [RS@PCGAMES.DE] PETRA MAUERÖDER [PM@PCGAMES.DE]



Warcraft 3

Man könnte fast meinen, die halbe Welt spiele **Warcraft 3**: Vergessen sind die endlosen Verschiebungen und das ewige Warten. Das Blizzard-Team genießt nun mal das selten gewordene Privileg, sich mit der Fertigstellung seiner Titel so lange Zeit zu lassen, wie erforderlich ist. Die Geduld hat sich für die vielen Millionen Fans gelohnt: Seit Juli klatschen nun endlich wilde Orcs auf zarte Nachtelfen, fürchterlich lebendige Untote vermöbeln Menschen – und wenn die atemberaubend inszenierte Kampagne vorüber ist, geht der Echtzeit-Strategie-Spaß im Battle.Net weiter. Kein Spiel hat im Leser-Urteil bislang besser abgeschnitten als **Warcraft 3**: Top-Noten in allen Disziplinen, fast jeder würde sich jederzeit wieder für dieses Spiel entscheiden.



FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER



LEO JACKSTÄDT ist Pressesprecher von Vivendi Universal.

PC Games: Was ist dran an den Gerüchten, dass Blizzard nach **Warcraft 3** einen **Starcraft**-Nachfolger in Angriff nimmt?

Jackstädt: „Solange Blizzard nicht offiziell geplante Projekte kommuniziert, sind es in der Tat nur Gerüchte – und davon gibt es eine ganze Menge."

PC Games: Bislang gab es zu fast allen Blizzard-Spielen Add-ons – auch zu **Warcraft 3**?

Jackstädt: „Es würde mich wundern, wenn es keines gäbe."

PC Games: Wie will sich Blizzard gegen Cheater im Battle.Net schützen?

Jackstädt: „Dies ist leider ein fortwährender Kampf, der scheinbar nur schwer vollends in den Griff zu bekommen ist. Genialerweise hat Blizzard ja in **Warcraft 3** eine Aufzeichnungsfunktion integriert, die Cheater entlarven kann und zum Sperren des Accounts führt. Blizzard ist mit aller Kraft bemüht, das Cheaten im Battle.Net zu verhindern und diesen einzigartigen (kostenlosen) Service für die Fans zu erhalten."

PC Games: Von der Skizze bis zum fertigen Spiel: Wie lange hat die Entwicklung gedauert?

Jackstädt: „Die Entwicklung hat über drei Jahre gedauert; die Kosten dürften im zweistelligen Millionen-Dollar-Bereich gelegen haben."

PC Games: In den USA hatten die Spieler die Wahl zwischen vier verschiedenen Packungen (ähnlich wie seinerzeit bei **Starcraft**). Warum nicht in Deutschland?

Jackstädt: „Ich denke, dass man den Auslieferungstermin nicht gefährden wollte und daher den logistischen und produktionstechnischen Aufwand für die vielen Sprach- und Landesversionen nicht noch mehr erhöht hat."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

Kategorie	Note
Steuerung	1,76
Grafik (Spielwelt, Effekte)	1,80
Animationen	1,83
Mehrspielermodus	1,86
Soundeffekte	1,90
Langzeitmotivation	1,96
Kommentare/Sprachausgabe	1,97
Musik	1,98
Einsteigerfreundlichkeit	2,00
Innovationen	2,11
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2,29

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Hochspannende Missionen
2. Helden- + Rollenspiel-Elemente
3. Wunderschöne 3D-Welten
4. Vier unterschiedliche Rassen
5. Multiplayer-Modus/Battle.Net

–
1. Sprüche wiederholen sich
2. Etwas kantige Gebäude
3. Cheater im Battle.Net
4. Zu wenige Mehrspielermodi
5. Wortwitz teilweise verloren

Die Meinung der PC-Games-Leser:

FABIAN KÜHN (18), SCHÜLER AUS NÜRTINGEN
„Im Gegensatz zu anderen Spielen haben es die Entwickler geschafft, wirklich viele Neuheiten in das Spiel einzubauen. Dass man nur 90 Einheiten haben kann, ist sogar richtig gut, da man nun strategischer vorgehen muss. Außerdem das Heldensystem, so etwas hat es ja noch in keinem anderen Strategiespiel gegeben."

MATTHIAS ARMBRUSTER (23), STUDENT AUS WIEN
„Endlich nach langer Zeit wieder ein Spiel, das wirklich fast fehlerfrei ist. Viele Innovationen und eine tolle Story – so etwas hab ich schon lang nicht mehr gespielt. Die vier Rassen spielen sich sehr unterschiedlich. Ich spiele das Spiel jetzt zum dritten Mal und finde immer wieder neue Möglichkeiten, die Missionen zu lösen."

STEFAN FRIGGE (27), STUDENT AUS MAINZ
„Die Rollenspiel-Elemente sind eine tolle Innovation. Kleinigkeiten können die phänomenale Story, die stark an die Geschichte des ‚Anakin Skywalker' erinnert, nicht trüben. Man möchte einfach immer wissen, wie es weitergeht. Selbst mir als nicht gerade eingefleischtem Echtzeit-Strategie-Fan macht **Warcraft 3** höllischen Spaß."

MICHAEL KATHER (15), SCHÜLER AUS LANGERWEHE
„Man wird niemals durch zu große Aufbauparts aufgehalten oder durch zu viele Einheitentypen überfordert. Die vier Rassen sind alle ausgeglichen und es gibt keine übermächtigen Einheiten. Die Story und Spieltiefe sucht im Genre ihresgleichen. Alles in allem das beste auf dem Markt erhältliche Strategiespiel!"

CHARTS

Die beliebtesten Strategiespiele der PC-Games-Leser:

Platz	Tendenz	Anteil	Titel	Genre	Hersteller
1	-	71%	Warcraft 3	Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal
2	▲	6%	Port Royale	Wirtschaftssimulation	Big Ben
3	▲	5%	Die Gilde	Wirtschaftssimulation	Jowood
4	▲	4%	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft
5	▼	4%	Der Industriegigant 2	Wirtschaftssimulation	Jowood
6	-	3%	Civilization 3	Runden-Strategie	Infogrames
7	▼	3%	Empire Earth	Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal
8	▲	2%	Commandos 2: Men of Courage	Echtzeit-Taktik	Eidos
9	▼	2%	Rollercoaster Tycoon	Aufbau-Strategie	Infogrames
10	▲	2%	C&C: Alarmstufe Rot 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Medieval: Total War

GUT GETARNT Erst bei näherem Hinsehen ist erkennbar, dass die vielen tausend Einheiten recht detailarm dargestellt werden.

Mit Shogun erntete Creative Assembly bereits Beifall. Der Nachfolger Medieval zeigt, dass die **Mischung aus Runde und Echtzeit ein vollwertiges Spiel sein kann.**

Europa im späten 11. Jahrhundert: Papst Urban II. ruft zum ersten Kreuzzug auf, die Feudalherren folgen ihm mit Freuden. Das Versprechen auf Vergebung der Sünden, die Aussicht auf ein ewiges Leben und nicht zuletzt die Hoffnung auf weltliche Reichtümer lassen das in zahlreiche Kleinstaaten zerfallene Europa nach Palästina marschieren. „Jede Menge Platz für eine neue Nation", mag sich da der versierte Stratege denken und würde die kritische Personalsituation der Nachbarstaaten gnadenlos ausnutzen. In **Medieval: Total War** ist genau dies die Aufgabe des Spielers: Bis zum Jahr 1453 muss Europa in seiner Hand sein.

Als König oder Sultan einer von zwölf spielbaren Nationen gilt es, mittelalterliche Machtpolitik zu betreiben. In den eigenen Provinzen muss durch den Bau von Feldern und Märkten die Wirtschaft gestärkt werden, mit Kirchen oder Moscheen wird die Loyalität der Einwohner erhöht und mit adäquaten Steuersätzen der soziale Frieden gesichert. Sobald die Volkswirtschaft auf festen Beinen steht, geht es an die mittelalterliche Diplomatie – was vor allem den Aufbau riesiger Armeen bedeutet. Während es im frühen Mittelalter mit Bogenschützen, Speerträgern und Reitern nur sehr wenige Einheitentypen gibt, werden im Spätmittelalter auch Feuerwaffen und Granaten eingesetzt. Insgesamt 100 Einheitentypen können trainiert werden – vorausgesetzt, die bislang aufgebaute Infrastruktur lässt dies zu. Damit die Soldaten nicht sinnlos herumstehen, sollte man sie auf Eroberungstour in die Nachbarprovinzen schicken. Außerdem senken die Trainingseinrichtungen und der Sold natürlich gehörig den Goldpegel in der Schatzkammer und bei Nachbars gibt es immer etwas zu holen.

Wer dem Zahlenwerk aus Einheitenstärken und Motivationsfaktoren nicht traut, **kann die Schlachten selbst ausfechten.**

Der Ausbau der Städte, das Training der Soldaten sowie deren Marsch durch die Provinzen laufen ähnlich wie in der **Civilization**-Serie rundenweise ab. **Medieval: Total War** bietet im Vergleich die lebhaftere Welt: Da bettelt ein Papst um neue Soldaten für einen Kreuzzug, ein Königreich verschwindet mangels eines Thronfolgers oder die Bevölkerung begehrt gegen die Obrigkeit auf. Wie finster das Mittelalter wirklich war, zeigt sich aber erst bei den Möglichkeiten des Spielers: Er kann seine Töchter an feindliche Könige verheiraten, unwillige Offiziere mit Ländereien motivieren, feindliche Armeen bestechen und vieles mehr.

Am Ende einer Runde ist Zahltag. Die Bauaufträge werden

HINTERHÄLTIG In Wäldern kann man ganze Armeen verstecken. Bogenschützen und Reiter sind dort im Nachteil.

ZUM STEINERWEICHEN Der Angriff auf Burgen ist nur mit Geschützen möglich. Ohne diese wird belagert.

BRÜCKEN SCHLAGEN Die Engstelle im Hintergrund gibt den Bogenschützen viel Zeit zum Zielen.

BRÖCKELNDE MACHT Während man an den Fronten Erfolge feiert, probt das Hinterland den Aufstand.

ausgeführt, die Einheiten produziert und Schlachten berechnet. Wer dem Zahlenwerk aus Einheitenstärken, Motivationsfaktoren, Landschaftseinflüssen und vielem mehr nicht traut, der kann die Schlachten selbst ausfechten. Die in Armeen und Kompanien aufgeteilten Soldaten werden dann in Echtzeit über die mit einer nicht ganz zeitgemäßen Grafik in Szene gesetzten Landschaften geschickt. Wer Höhenvorteile nutzt, seine Gruppen in Wäldern versteckt und die richtigen Formationen wählt, kann auch mit kleinen Armeen gegen eine große Übermacht bestehen. Weil im Gegensatz zu herkömmlichen Echtzeit-Strategiespielen nicht auf Ressourcen und Infrastruktur Rücksicht genommen werden muss, kann man sich ganz auf das Gewusel auf dem Schlachtfeld konzentrieren. Da gerät die eine Kompanie in Panik und die nächste missachtet im Blutrausch Befehle – aber letztendlich kommt dann doch die Strategie des Spielers zum Tragen. Und weil dieser Modus viel zu schön ist, als nur ein Aufsatz des Rundenparts zu sein, haben die Entwickler 20 historische Schlachten zum Nachspielen beigelegt. Wer will, kann an der Seite von William Wallace kämpfen, Edward II. besiegen oder aufseiten der Engländer die Schlacht von Hastings gewinnen. Auch sechs ganze Kriege wie die Feldzüge von Löwenherz und Barbarossa sind enthalten.

HARALD WAGNER

MEINUNG
HARALD WAGNER



Beide Spielmodi sind anspruchsvoll, unterhaltsam und suchterzeugend – nur passen sie nicht so recht zusammen.

Medieval: Total War ist mehr als nur ein Spiel: Es sind zwei. Der Rundenmodus präsentiert sich optisch zwar ausgesprochen schlicht, durch die vielen Einheiten, die Erfahrungspunkte sammelnden Generäle und die Religionskonflikte hat dieser Modus aber bereits seine ganz eigene Existenzberechtigung. Auch der Echtzeitmodus ist reichhaltig genug, dass er jederzeit als vollständiges Spiel durchgehen könnte. Beide Modi sind strategisch anspruchsvoll, spielerisch unterhaltsam und erstaunlich suchterzeugend – nur passen sie nicht so recht zusammen. Der Wechsel zwischen den Modi unterbricht das Spielgeschehen. Das stört aber nicht weiter, denn schließlich muss man im Rundenmodus nicht unbedingt in die Echtzeitschlachten wechseln und wem der Sinn nach diesen Gefechten steht, dem wird mit den historischen Kampagnen ebenfalls jede Menge Abwechslung geboten.

TESTURTEIL
MEDIEVAL: TOTAL WAR

80

ENTWICKLER The Creative Assembly
ANBIETER Activision
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 05.09.2002
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 4, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 350 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Zwei Spielprinzipien
+ Akkurate Umsetzung der Einheiten
+ Einheiten sammeln Erfahrung
+ Historische Kampagnen
− Schlichte Grafik

GRAFIK	70%
SOUND	72%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	79%
SPIELDESIGN	63%
MEHRSPIELER	85%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SHOGUN: TOTAL WAR** oder **BATTLE REALMS** mochten.

Der erste Kaiser

RELIGIÖS Drei asiatischen Glaubensrichtungen will im weiteren Spielverlauf gehuldigt werden – sonst sind Ihnen die Götter nicht gnädig.

Die Römer, Ägypter und Griechen waren schon dran – jetzt sind die Chinesen fällig!

Wenn Impressions erst einmal Blut geleckt haben, hält die so schnell nix mehr auf. An der **Caesar**-Thematik fanden die Strategie-Profis so viel Gefallen, dass sie gleich drei Teile entwickelten, **Pharao** und **Zeus** bekamen immerhin umfangreiche Erweiterungen spendiert. Das grundlegende Spielprinzip ändert sich dabei nie: Sie bauen eine Stadt auf, erfüllen die anspruchsvollen Bedürfnisse ihrer Einwohner und setzen sich mit aufdringlichen Nachbarn auseinander. **Der erste Kaiser** bildet da keine Ausnahme – nur dass Sie es hier eben mit dem Reich der Mitte zu tun haben.

Auch wenn Sie keinen der Vorgänger, dafür aber **Anno 1602** gespielt haben, werden Sie mit der Spielmechanik von **Der erste Kaiser** schnell zurechtkommen. Eine jungfräuliche Karte wartet in den 40 Missionen der sieben Kampagnen darauf, mit einer Hand voll Häuser bebaut zu werden; sind die ersten Siedler eingezogen, sorgen Sie mit Jagdhütten für die rudimentäre Nahrungsversorgung. Von nun an geht es nur um die Aufwertung der Wohnungen: Damit sich die primitiven Holzhütten zu wunderschönen Domizilen entwickeln, müssen Sie nach und nach ausgewogeneres Essen, Unterhaltung, Sicherheit, sanitäre Einrichtungen und Tempel bereitstellen. Die meisten Bedürfnisse lassen sich durch die Errichtung eines entsprechenden Gebäudes relativ einfach erfüllen, problematisch wird die Sache erst, wenn es ums Futtern geht – obwohl die Warenkreisläufe nur selten komplexer als das Standard-Schema (Acker-Mühle-Marktplatz) sind, kann es durchaus zur abendfüllenden Beschäftigung werden, Ihre Bürger nicht vom Fleisch fallen zu lassen. Denn: Je weiter Sie die Wohnhäuser aufwerten wollen, desto umfangreicher muss das Nahrungsangebot sein. Reichen zu Beginn ein paar tote Säugetiere voll und ganz aus, wollen Ihre Einwohner später auch Reis, Fische und Brot haben. Wenn Sie einen Warenüberschuss produziert haben, muss der Krempel nicht in Ihren Lagerhäusern verrotten, sondern


ES WIRD GEACKERT Landwirtschaft ist die Grundlage Ihrer Nahrungsversorgung. Clevere Planer betreiben Zweifelderwirtschaft – dann gibt's immer was zu säen und zu ernten.

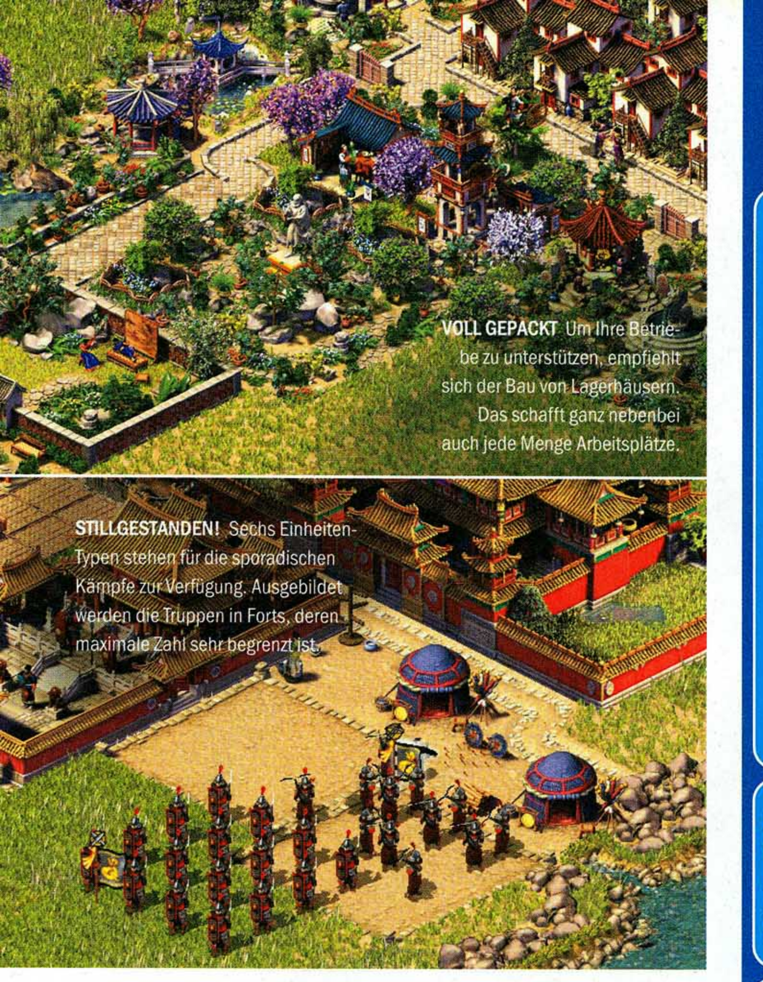

STRATEGISCH Auf der Weltkarte schicken Sie Diplomaten hin und her, planen Angriffe und handeln mit den Nachbarstädten.

MEINUNG
JOCHEN GEBAUER



Impressions macht's wie EA Sports: Die Neuerungen sind im Detail versteckt.

Ja, bei Der erste Kaiser habe ich eine Menge gelernt - warum die Große Mauer gebaut wurde, zum Beispiel. Nee, die wollten sich nicht gegen Angreifer schützen, die mussten einfach nur irgendwie verhindern, dass ihre orientierungslosen Arbeiter völlig sinnlos durch die Prärie tappen. Ich baue einen Brunnen neben ein Wohngebiet; nun sollte man eigentlich annehmen, dass die Brunnen-Arbeiter das Wasser den dortigen Häusern liefern. Tja, leider haben die Kerle aber nichts Besseres zu tun, als das kühle Nass überall in der Weltgeschichte rumzuschleppen - nur eben nicht bei den Wohnhäusern. Warum kann ich den Einflussbereich der Gebäude nicht einfach selbst festlegen? Nervige Kleinigkeiten wie diese verwehren dem ersten Kaiser den Sprung in die Genre-Bundesliga. Fans von Pharao und Co. sollten sich den Kauf ebenfalls noch einmal überlegen und im Zweifel lieber Anno 1503 abwarten - nur wem die neue Spielwelt, eine minimal verbesserte Grafik, ein paar neue Kampf-Features und der Mehrspieler-Part genügen, wird mit Der erste Kaiser mehr Spaß haben, als mit den Vorgängern.



VOLL GEPACKT Um Ihre Betriebe zu unterstützen, empfiehlt sich der Bau von Lagerhäusern. Das schafft ganz nebenbei auch jede Menge Arbeitsplätze.

STILLGESTANDEN! Sechs Einheiten-Typen stehen für die sporadischen Kämpfe zur Verfügung. Ausgebildet werden die Truppen in Forts, deren maximale Zahl sehr begrenzt ist.

kann mit anderen Städten gegen dringend benötigte Produkte getauscht werden. Alternativ könnten Sie damit auch einen berühmten Helden dazu animieren, Ihrer Stadt einen kleinen Besuch abzustatten – was je nach Persönlichkeit des Helden eine Vielzahl von Boni einbringt. Wenn Sie erst einmal eine blühende Metropole aufgebaut haben, wird das gierige Nachbarn auf den Plan rufen. Invasionen schlagen Sie mit sechs verschiedenen Einheiten – darunter Katapulte, Kavallerie und Streitwagen – zurück. Bei einer eigenen Attacke auf eine feindliche Siedlung haben Sie nach wie vor keine Kontrolle über Ihre Truppen – mehr als beten und auf das Beste hoffen können Sie nicht tun. Auch grafisch bleibt **Der erste Kaiser** der Serie treu: Die um Nuancen erhöhte Detailfülle sorgt zwar für belebte Straßen und glaubwürdig agierende Arbeiter, spektakuläre Effekte oder gar eine 3D-Ansicht gibt es jedoch nicht – Sie müssen schon mit der gewohnten isometrischen Perspektive vorlieb nehmen. Untermalt wird das Geschehen von chinesischer Klimpermusik und vielen, gut passenden Sprachsamples. Für Einsteiger ärgerlich: Die Tutorial-Missionen sind eine Ecke zu umfangreich und die gebotenen Hilfestellungen oft zu vage. Für Veteranen der Reihe eine Offenbarung: Endlich gibt's den sehnlich erwarteten Online-Modus. JOCHEN GEBAUER



TESTURTEIL
DER ERSTE KAISER

ENTWICKLER Impressions
ANBIETER Vivendi Universal
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Netzwerk: 8; Internet: 8; 1 Sp./Packung

79

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 400 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Unverwüstliches Aufbau-Prinzip
+ Endlich mit Online-Option
+ Sehr komplex
− Nur Detail-Verbesserungen
− Schwache KI und Wegfindung

Kategorie	Wertung
GRAFIK	73%
SOUND	72%
STEUERUNG	85%
ATMOSPHÄRE	82%
SPIELDESIGN	79%
MEHRSPIELER	79%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ZEUS** oder **PHARAO** mochten.

WO IST PAMELA? Wenn am Strand Highlife in Dosen herrscht, ist ein Rettungsschwimmer ein unbedingtes Muss – sonst wäre die Dame wohl ertrunken.

NACHTLEBEN Ihre jungen Besucher wollen sich auch zu später Stunde richtig austoben – in der Stranddisco können sie das; Geld bringt's auch noch.

Beach Life

AKTIV Ein gut beleuchteter Pool animiert auch nachts die Gäste zum Schwimmen und Planschen. Eine kleine Bar könnte hier ein Vermögen verdienen.

Sonne, Strand und Sangria – wenn Urlauber die Sau rauslassen, sehen Sie das bei RTL II oder in Beach Life.

Was für deutsche Jugendliche die Sommerferien sind, ist für den amerikanischen Schüler Spring Break – so heißen dort die College-Ferien und die als prüde verschriene US-Jugend lässt mächtig die Sau raus. Saufen, Flirten, wilde Pool-Partys, Wet-T-Shirt-Contests ... nix ist niveaulos genug, um den partywütigen Kiddies aus Kansas oder Kalifornien zu entgehen. Da im beschaulichen Deutschland aber kaum einer so recht weiß, was Spring Break eigentlich bedeutet, läuft die passende WiSim hierzulande unter dem Titel **Beach Life**. Stilgemäß stampfen Sie ein Insel-Resort aus dem Boden und rüsten sich mit Strandbars, Diskotheken, Supermärkten, Surfer-Läden und Restaurants für den Sturm von trinkfreudigen Urlaubern. Den Anfang machen kleine Tutorial-Inseln, später warten dann haarige Missionsziele auf Ihre BWL-Künste – so sollen Sie zum Beispiel aus einem von Taifunen heimgesuchten Flecken eine Top-Hotel-Insel machen oder ein langweiliges Eiland in eine Party-Hochburg verwandeln. Neue Urlauber werden per Boot oder Bus angekarrt, Zeit zu Überlegungen bleibt selten und so sind Sie die meiste Zeit damit beschäftigt, das Resort zu verbessern. Grafisch ist **Beach Life** wegen des Ziels, auch auf älteren PCs zu laufen, hübsch, aber wenig spektakulär. Prima gelungen sind die witzigen Animationen. Männer in der Brunft, die sich um hübsche Mädchen prügeln, sind da keine Seltenheit. JOCHEN GEBAUER

MEINUNG
JOCHEN GEBAUER



Prima gedacht, „nur" gut gemacht – **Beach Life** bietet auf Dauer zu wenig Abwechslung.

Bei **Beach Life** bekomme ich Lust auf Urlaub – anfangs, weil das unverbrauchte Szenario faszinierend und witzig gemacht ist, später, weil ich von den ewig gleichen Aufbau-Ritualen immer mehr gelangweilt werde. Hier 'ne Strandbar, dort ein Tretboot-Verleih ... ist der erste „Hey Leute, guckt mal, was die beiden Besoffenen da drüben machen"-Effekt verflogen, tanzt auf den Stränden die Monotonie. Die Schnitzer in der Steuerung – Wege werden zum Beispiel direkt bei Mausklick gesetzt, bewegt man den Nager einen Millimeter zu weit, darf man den ganzen Kram wieder abreißen – helfen da auch wenig. Das geniale Setting, die frivolen Animationen und die niedrigen Hardware-Anforderungen retten **Beach Life** dann aber doch vor dem Mittelmaß. Wenn Sie einen älteren PC haben und ein witziges, nicht zu komplexes Spiel für zwischendurch suchen, sind Sie hier genau richtig.



TESTURTEIL
BEACH LIFE

ENTWICKLER Deep Red
ANBIETER Eidos
PREIS Ca. € 35,-
TERMIN 6. Sept. 2002
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Einfach
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Netzwerk: –; Internet: –; 1 Sp./Packung

74

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 450 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Unverbrauchtes Szenario
+ Witzige Animationen
+ Läuft auch auf älteren PCs
– Zu wenig Abwechslung
– Kleine Bedienungs- Probleme

GRAFIK	68%
SOUND	72%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	67%
MEHRSPIELER	– %

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ROLLERCOASTER TYCOON** oder **TROPICO** mochten.

Combat Mission 2



KÖNIGSTIGER Die Optik wirkt nur wenig frischer als im altbackenen ersten Teil. Wie damals werden wohl erst Fans die größten Schwächen ausbügeln.



STALINGRAD So stellt Combat Mission das berühmte Schlachtfeld nach. Die Linien zeigen Bewegungspfade und Ziele.

Der **Geheimtipp unter den Runden-Strategiespielen** marschiert im zweiten Anlauf an die Ostfront.

Wie schon der Vorgänger verknüpft **Combat Mission 2** die Spannung von Echtzeit-Strategiespielen mit der taktischen Tiefe der Runden-Kollegen. Als Schlachtenlenker der Alliierten oder Achsenmächte im Zweiten Weltkrieg gebieten Sie über Infanterietrupps, Geschütze, Panzer und andere Fahrzeuge. In der Befehlsphase geben Sie in aller Ruhe Ihre Order, legen Bewegungspfade fest oder wählen Ziele aus. Danach ist der Gegner, wahlweise menschlich (via Netzwerk, Internet, Hotseat oder E-Mail) oder der Computer, an der Reihe. Haben beide Parteien ihre Befehle gegeben, führen die Einheiten diese in einer automatisch ablaufenden Echtzeit-Filmsequenz aus. Der Clou: Weil die Generäle quasi gleichzeitig agieren und die Soldaten zugleich vorrücken, sind die Gefechte nie vorhersehbar, sondern laufen jedes Mal anders ab. Addiert man dazu die unerreichte Realitätsnähe, die nicht nur zwischen „getroffen" und „daneben" unterscheidet, sondern Faktoren wie Aufprallwinkel, Munition, Panzerung, Panzerungsqualität, Schussfallen und so weiter mit einbezieht, ist das Ergebnis Spannung pur. Die 60 enthaltenen Szenarien (nebst Generator und Editor) und zehn Operationen (verknüpfte Schlachten) stellen die komplette Bandbreite der Landgefechte an der Ostfront von 1941 bis 1945 mit sowjetischen, deutschen, finnischen, rumänischen, ungarischen, italienischen und polnischen Truppen nach. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Combat Mission 2 begeistert Veteranen, lässt Einsteiger aber leider kalt.

Auch zwei Jahre nach Erscheinen vergeht für mich kein Monat, ohne dass ich mich wenigstens in eine Schlacht von **Combat Mission** stürze. Das wird auch für den Nachfolger gelten, der mit dem genialen Szenariogenerator und der aktiven Fangemeinde wieder für schier unendlichen Spielspaß-Nachschub sorgt. Als Veteran des ersten Teils bin ich den Entwicklern auch für die vielen kleinen, aber feinen Verbesserungen wie Schussradien, Sturmangriffe und Unterdrückungsfeuer dankbar. Diese Innovationen lassen allerdings zugegebenermaßen die meisten PC-Strategen kalt. Die wundern sich über das kryptische Interface, die fehlenden Hilfefunktionen, vermissen Kampagnen, Truppenbeschreibungen, eine zeitgemäße 3D-Grafik. So wird sich die Faszination von **Combat Mission 2** wieder nur Hardcore-Strategen erschließen.

TESTURTEIL
COMBAT MISSION 2

73

ENTWICKLER Big Time Software	**ANBIETER** CDV
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** 20. September
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 2 — Netzwerk: 2
Internet: 2 — 2 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 300 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- \+ Unerreichte Spieltiefe
- \+ Szenariogenerator
- − Vergrault Einsteiger
- − Keine Kampagnen
- − Veraltete Technik

GRAFIK	56%
SOUND	72%
STEUERUNG	69%
ATMOSPHÄRE	11%
SPIELDESIGN	65%
MEHRSPIELER	79%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COMBAT MISSION** oder **1914 – THE GREAT WAR** mochten.

Project Stars



MÄCHTIG Tief brummend hängt das Mutterschiff im All. Sie bauen damit Ihre ersten Abfangjäger und Ressourcensammler.

Wenn Ihnen das Bild bekannt vorkommt, keine Bange: **Sie sind nicht verrückt.**

Das Echtzeit-Strategiespiel **Project Stars** hieß vorher **Starmageddon**, wurde von PC Games in Ausgabe 05/02 getestet und mit 60 Prozent bewertet. Erschienen ist es jedoch nie – bis jetzt. Der Grund der Verzögerung: Die Entwickler wollten das Spiel wegen der harschen Kritik in der Fachpresse überarbeiten. Geholfen hat es wenig. Noch immer dominiert Verwirrung statt Spaß die Weltraumgefechte. Noch immer kämpfen Sie weniger gegen Feinde als mit der Perspektive. Wo ist vorne, wo hinten? Für **Project Stars** brauchen Sie den Orientierungssinn eines Pfadfinders. Wenn Sie die Bedienung nach dem Erlernen der 60 Hotkeys endlich intus haben, entpuppt sich der Titel als gewöhnliches Echtzeit-Strategiespiel: Ressourcen abbauen, Abfangjäger produzieren, Massenschlachten einleiten – das ist auch im Weltraum nichts Neues. Eine Kritik haben sich die Programmierer aber wirklich zu Herzen genommen: das Fehlen der Speicherfunktion. Die gibt es jetzt nämlich. Nur was nützt sie, wenn das Spiel nur mittelmäßig ist? Unser Tipp wäre gewesen: Steuerung überarbeiten und mehr Pep in die Missionen bringen. Zeit war ja genug. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
PROJECT STARS

ENTWICKLER	ANBIETER
Lemon Interactive	Acclaim
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 40,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ohne	Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: gemein schwer
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: 8 · Internet: 8 · 1 Sp./Packung

61

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 · 1.000 · 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB · 128 MB · 256 MB · 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost · Standard · High-End · Luxus

PRO & CONTRA
+ Hübsche Explosionen
+ Trashige Story
- Merkwürdige Steuerung
- Schlechte Perspektive
- Echtzeit-Strategie-Einheitsbrei

GRAFIK	68%
SOUND	56%
STEUERUNG	46%
ATMOSPHÄRE	56%
SPIELDESIGN	62%
MEHRSPIELER	60%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **HOMEWORLD** oder **FAR GATE** mochten.

ADD-ON

Cossacks: **Back to War**



BEWÄHRT Cossacks bleibt seinem alten Prinzip treu und zelebriert erneut taktische Massenschlachten.



SEGEL SETZEN Gekämpft wird zu Lande und zu Wasser – Flugzeuge gab's im späten Mittelalter schließlich noch nicht.

Cossacks legt Wert auf Quantität: **Im Add-on gibt's 100 neue Missionen.**

Back to War ist das zweite Add-on zum Echtzeit-Strategiespiel **Cossacks**. Zum Spielen brauchen Sie nicht einmal das Hauptprogramm. Toll! Leider steht dem ein Preis von 35 Euro gegenüber. Nicht so toll. Zum Inhalt: Wie immer zelebriert **Cossacks** taktische Massenschlachten, in denen x-tausend Figuren auf zweidimensionalem Terrain herumwuseln. Neu sind acht Einheiten und zwei Nationen: die Schweiz und Ungarn. Nichts verändert hat sich beim Spielablauf: Ihre Bauern ernten Weizen, hacken Holz und schürfen Gold. Vom Erlös bilden Sie Einheiten aus, so viel Sie können. Die Türkei und Algerien dürfen sich von den Ressourcen nun mit Kamelen eindecken und selbige zur schnelleren Fortbewegung nutzen. Ein bisschen lieblos ist die Präsentation der 100 Missionen geraten – die stehen reizlos in einer Liste zum Anklicken. **Cossacks**-Fans wird das aber genauso wenig stören wie die abgehackten Animationen und die unspektakuläre, aber übersichtliche 2D-Optik. Somit ist das Add-on unterm Strich empfehlenswert, wenn Sie bereit sind, den überhöhten Preis zu zahlen. THOMAS WEISS

TESTURTEIL
COSSACKS: BACK TO WAR

ENTWICKLER	ANBIETER
GSC Gameworld	CDV
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 35,-	30. September
USK	**SPRACHE**
Ohne	Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 4 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: 8 · Internet: 8 · 1 Sp./Packung

72

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 333 · 1.000 · 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB · 128 MB · 256 MB · 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost · Standard · High-End · Luxus

PRO & CONTRA
+ Vieeele Einheiten
+ Umfangreiches Paket
+ Übersichtliche Optik
- Grafik nicht mehr zeitgemäß
- Zu teuer

GRAFIK	51%
SOUND	57%
STEUERUNG	81%
ATMOSPHÄRE	71%
SPIELDESIGN	73%
MEHRSPIELER	80%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COSSACKS** oder **KOHAN** mochten.



Starten Sie jetzt mit 1&1 ins DSL-Highspeed-Internet!

In vielen Ortsnetzen können Sie heute bereits T-DSL nutzen. Prüfen Sie gleich die Verfügbarkeit im Internet.

1&1 ist der zweitgrößte Anbieter von DSL-Internet-Zugängen in Deutschland. Hunderttausende Kunden nutzen bereits 1&1 Internet.DSL und sind von der Schnelligkeit begeistert. Und von den vielen 1&1 Mehrwerten und den günstigen Tarifen – vom Zeittarif für 9,90 €/Monat* bis zur grenzenlosen Flatrate! Voraussetzung für die Nutzung von 1&1 Internet.DSL ist ein T-DSL Anschluss der Deutschen Telekom AG, durch den weitere Kosten entstehen. 1&1 meldet Sie auf Wunsch gerne dazu an und übernimmt alle Anmelde-Formalitäten.

1&1 Plus-Punkt: Bei unseren Tarifen 1&1 Internet.DSL 20 und 1&1 Internet.DSL 100 können Sie jetzt noch günstiger einsteigen und bis zu 170,– €* sparen: Wenn Sie einen 12-Monatsvertrag abschließen, erhalten Sie ein DSL-Modem für supergünstige 29,90 €* statt für 199,90 € bzw. 149,90 €!

*9,90 €/Monat inklusive 20 Freistunden im Monat, jede weitere Minute nur 0,5 Ct (0,98 Pf/Min.), keine bzw. 12 Monate Mindestlaufzeit, 1 Monat Kündigungsfrist. Modempreis 29,90 € nur bei 12 Monaten Mindestlaufzeit.

Weitere Infos und Direktanmeldung unter 01 80/5 60 54 05 (0,12 €/Min.) oder im Internet:

1&1

www.1und1.com/dsl

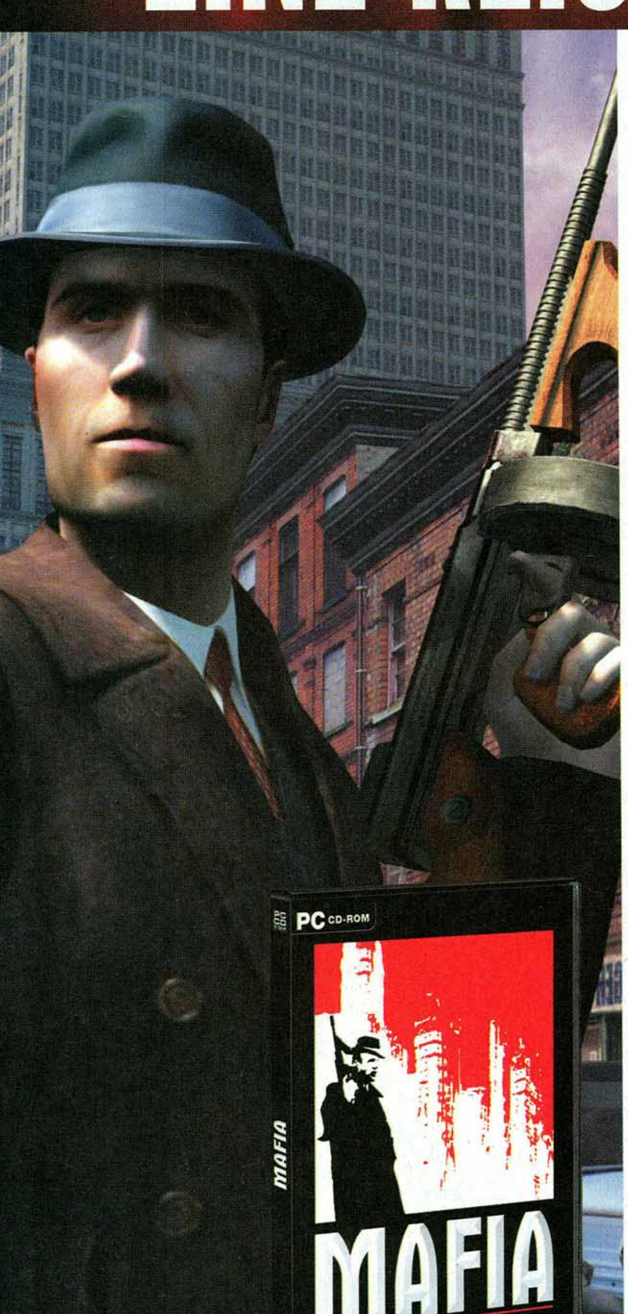
DAS GROSSE

MAFIA-GEWINNSPIEL



1. PREIS:

EINE REISE NACH CHICAGO



Take2 und 13TH Street - The Action & Suspense Channel auf Premiere und Primacom - lädt sie zu dem Schauplatz der größten Bandenkriege ein. Eine Reise nach Chicago für 2 Personen, inklusive Flug, Hotel für eine Woche, Taschengeld und einer Mafia-Dinnershow in Tommygun's Garage. Erleben Sie den Schauplatz der größten Mafia-Bandenkriege, wandeln Sie auf den Spuren von Al Capone und genießen Sie die aufregende Atmosphäre in einer der größten Metropolen der USA.



2. bis 10. Preis:

Je ein Jahresabo der Zeitschrift PC Action

Damit Sie immer auf dem Laufenden sind, ein Jahr lang alle Infos aus der Welt der PC-Spiele. Jeden Monat mit DVD oder mit CD-ROM im handlichen Pocket-Format.

11. Bis 20. Preis:

Je ein Take 2-Spiel nach Wahl.

Ob Hidden & Dangerous 2, Vietcong oder Stronghold Crusader - die Highlights von Take 2 gehören mit zum besten, was man auf einem PC zocken kann.

Sie haben freie Auswahl!

21. bis 30. Preis:

Je ein Mafia-Oldtimer-Modell

Diesen Wagen hätte auch Don Salieri gern...

So nehmen Sie teil:

Beantworten Sie einfach diese Frage:

Wie heist der Familien-Clan im PC-Spiel Mafia?

a) Corleone **b) Salieri** **c) Salami**

Senden Sie die richtige Antwort bis spätestens **31.10.2002 per E-Mail an mafia@take2.de** oder auf einer ausreichend frankierten Postkarte an:

Take 2 Interactive
Mafia-Gewinnspiel
Agnesstraße 14
D-80798 München

Vergessen Sie nicht, uns außer der richtigen Antwort auch Ihren Namen und Ihre komplette Anschrift mitzuteilen.

Teilnahmebedingungen: Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von 13th Street, Computec Media und Take 2 Interactive, sowie deren Angehörige dürfen leider nicht mitmachen. Allle Teilnehmer sind damit einverstanden, dass Ihre Daten unter Einhaltung aller Datenschutzbestimmungen für Marketingzwecke gespeichert und verwendet werden. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

THOMAS WEISS [TW@PCGAMES.DE] CHRISTIAN MÜLLER [CM@PCGAMES.DE]

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER



Activision-Pressesprecher **Bernd Reinartz**

PC GAMES: Warum wurden nicht die Original-Synchronsprecher des Films eingesetzt?

Reinartz: „Da wir mit dem Spiel eine Woche vor Filmstart auf den Markt kamen, stand zum damaligen Zeitpunkt noch nicht fest, wer die Synchronsprecher sein würden. Deshalb musste Activision einen Kompromiss eingehen."

PC GAMES: Viele Spieler beschweren sich über die verkorkste Steuerung, vor allem im Inneren von Gebäuden. Wurde das Spiel nicht ausreichend getestet?

Reinartz: „Alle Spiele von Activision durchlaufen eine Qualitätssicherung. Es wird z. B. bewusst versucht, das Spiel zum Absturz zu bringen; auch die Sprachausgabe wird noch mal überprüft. Die Steuerung von **Spider-Man** ist sehr schwer für den PC umzusetzen, aber trotzdem in den Gebäuden noch brauchbar."

PC GAMES: Wird es auch zum geplanten zweiten Film ein Spiel von Activision geben?

Reinartz: „Vom derzeitigen Standpunkt aus kann ich diese Frage mit ja beantworten, da wir einen langfristigen Vertrag mit Marvel besitzen."

PC GAMES: Wenn das Spiel nicht zum Filmstart hätte fertig sein müssen: Welchen Aspekt hättest du gerne am ehesten verbessert?

Reinartz: „Das Einzige, was ich zu kritisieren habe, ist die PC-Steuerung – und vielleicht hätte der Spielspaß ein wenig länger sein dürfen."

PC GAMES: Warum wurde die Speicherfunktion der Konsolen-Version übernommen?

Reinartz: „Das konnte aus Zeitmangel nicht mehr geändert werden, was wir sehr bedauern."

Würden Sie Spider-Man: The Movie weiterempfehlen?

Antwort	Anteil
Nein	39%
Ja	61%

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Spider-Man: The Movie

Immer wieder diese Film-Umsetzungen – **Spider-Man** hatte das Potenzial zu einem wirklich guten Actionspiel, macht aber die Pluspunkte in Sachen Grafik und Kämpfe mit der kurzen Spieldauer und der misslungenen Steuerung wieder zunichte. Viele Leser stört außerdem, dass die Handlung des Blockbusters (bislang über fünf Millionen Zuschauer allein in Deutschland) nur sporadisch aufgegriffen wurde. Gut kamen hingegen die Wolkenkratzer-Sequenzen an – da fühlte sich so manch einer wie mitten im Kinofilm. Den direkten Vergleich kann das Spiel zwar nicht gewinnen, ein kurzweiliges Vergnügen für zwischendurch ist es aber allemal.

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

Kategorie	Note
Steuerung	3,53
Langzeitmotivation	3,50
Innovationen	2,97
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2,94
Kommentare/ Sprachausgabe	2,82
Musik	2,73
Einsteigerfreundlichkeit	2,64
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2,42
Langzeitmotivation	2,39
Animationen	2,24

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

\+
1. Realistische Animationen
2. Gelungene 3D-Szenarien
3. Originelle Gegner
4. Abwechslungsreiche Kämpfe
5. Klasse Wolkenkratzer-Kulisse

–
1. Katastrophale Steuerung
2. Viel zu kurze Spieldauer
3. Nur wenig Abwechslung
4. Misslungene Kameraführung
5. Kaum Ähnlichkeit mit Film

Die Meinung der PC-Games-Leser:

CHRISTOPH REIMER (17), SCHÜLER AUS RHEINBREITBACH
„Man könnte sagen, dass das Spiel den Beinamen **The Movie** nicht verdient hat. Story, Sprachausgabe, Charaktere – all das passt nicht zum Film. Dazu kommen dann noch die schlechten Innen-Levels, die durch die fingerbrecherische Steuerung völlig zunichte gemacht wurden. Das einzig Schöne und Kurzweilige ist das Springen von Wolkenkratzer zu Wolkenkratzer!"

MARCO SPITER (25), STUDENT AUS ZWÖNITZ
„Nettes, kurzweiliges, aber viel zu kurzes Spiel. Vor allem die Animationen, die Spielgrafik und die Kommentare sind sehr gut und vermitteln dem Spieler das Gefühl, mitten im ‚Film' zu sein. Das größte Manko ist allerdings die katastrophale Steuerung, die den Spieler mehr als einmal gegen irgendwelche Hindernisse prallen lässt."

RICO SCHROEDER (28), DIPLOM-INGENIEUR AUS HERMSDORF
„Ich fand das Spiel schlecht umgesetzt, im Vergleich zum Comic oder dem Kinofilm. Man hätte aus der Story mehr machen können, auch Steuerung und Grafik hätten besser ausfallen müssen. Bei den Kameraperspektiven, die zu langsam reagieren, kann schon der Spielspaß vergehen. Ich habe es nach zwei Wochen versteigert, weil es mir einfach zu schlecht war."

MANFRED WINTER (26), GROSSHANDELSKAUFMANN AUS LOCHEN
„Ein gutes Spiel! Nicht mehr, aber auch nicht weniger. Die Vorteile von **Spider-Man: The Movie** sind die gute Filmumsetzung, die starken Endgegner und die coolen Schlag-Kombinationen. Allerdings ist die Spieldauer von **Spider-Man: The Movie** viel zu kurz und bietet kaum Abwechslung. Alles in allem ein ordentlich gelungenes Actionspiel."

CHARTS

Die beliebtesten Actionspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Tendenz	Anteil	Spiel	Genre	Hersteller
1	-	49%	GTA 3	Action-Adventure	Take 2
2	▲	16%	Half-Life: Counter-Strike	Taktik-Shooter	Vivendi Universal
3	▼	12%	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Ego-Shooter	Activision
4	▼	10%	MoH: Allied Assault (dt.)	Ego-Shooter	Electronic Arts
5	NEU	7%	OFP: Resistance	Taktik-Shooter	Codemasters
6	▼	5%	Soldier of Fortune 2 (dt.)	Ego-Shooter	Activision
7	-	4%	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	Codemasters
8	▲	3%	No One Lives Forever	Ego-Shooter	Vivendi Universal
9	-	3%	C&C Renegade	Ego-Shooter	Electronic Arts
10	▼	2%	Deus Ex	Action-Adventure	Eidos

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Das Ding

Pünktlich zum 20. Geburtstag von John Carpenters Das Ding erscheint die Fortsetzung. **Nicht im Kino, sondern an schummrig beleuchteten Arbeitsplätzen wird Premiere gefeiert.**

Der antarktische Winter. Ein Schneesturm tobt, die Temperaturen liegen bei minus 50 Grad, die Sicht bei null. Eine Gruppe norwegischer Forscher verlässt dennoch die schützende Polarstation, steigt in einen Hubschrauber – und jagt einen Hund. Nur Sekunden später ist der Helikopter im Schneegestöber verschwunden. Während die Forscher niemals wiederkommen werden, ist der Hund schon nach wenigen Stunden wieder da. Er hat nichts Besseres zu tun, als andere Hunde zu beißen, sich in ein Monster zu verwandeln und auch noch den Rest des Personals anzufallen. Als sich herausstellt, dass hier eine außerirdische, auf Viren basierende Lebensform ihr Unwesen treibt, ist es zu spät: Da niemand weiß, wer schon infiziert ist, bricht der Teamgeist in sich zusammen. Im ewigen Eis ein für alle tödlicher Fehler.

Hier endet John Carpenters Remake des Horror-Klassikers **Das Ding aus einer anderen Welt**. Vivendis Actionspiel **Das Ding** hingegen fängt hier erst an: Ein aus Soldaten, Ärzten und Ingenieuren bestehender Suchtrupp soll herausfinden, warum sich die Forscher nicht mehr melden. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle von Captain Blake, der den Grund sehr schnell herausfindet: Die Forscher sind tot, die technischen Einrichtungen zerstört. In den weitläufigen Anlagen findet er vor allem jede Menge Blut und abgetrennte Körperteile und schon nach wenigen Minuten die ersten Außerirdischen.

AUG IN AUG So nahe sollte man seine Gegner nur kommen lassen, wenn sie für Bildschirmfotos Modell stehen sollen.

MANAGEMENT Ein schlichtes grafisches Menüsystem gestattet den Zugriff auf die Teammitglieder.

Da diese alles andere als kommunikationsfreudig, dafür aber extrem angriffslustig sind, arten die ersten Minuten des Spiels in ein wahres Gemetzel aus. Erst nachdem die akute Gefahr gebannt ist, treffen Blake und sein Team auf Überlebende.

Die außerirdische Lebensform verbreitet sich wie ein Virus. Nach einem intensiven Kontakt übernimmt sie die Psyche des Opfers, der Körper mutiert erst nach einem gewissen Zeitraum in die Form eines ekligen Monsters. Der Spieler weiß daher nie, ob er den einzelnen Mitgliedern seines Teams oder den angetroffenen Menschen trauen kann. Umgekehrt gilt dies genauso: Das Vertrauen der zunächst argwöhnischen und verängstigten Personen muss erst gewonnen werden, damit sie den Spieler unterstützen.

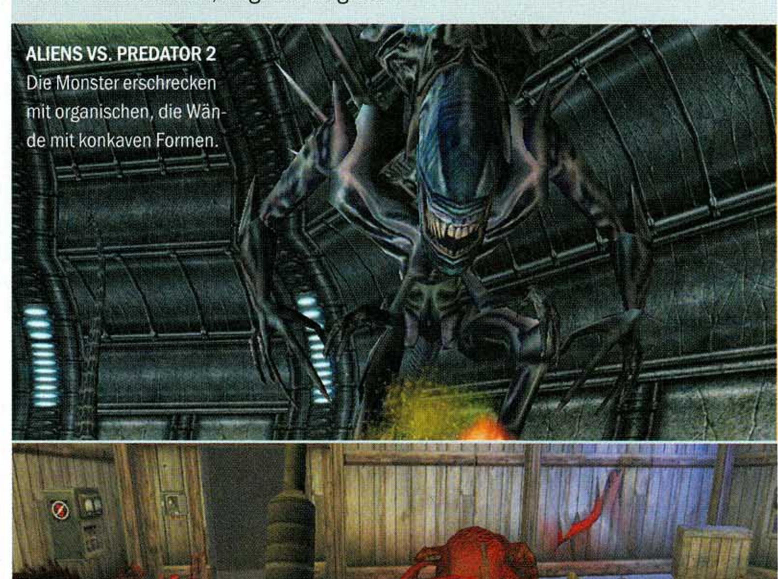
Das Ding ist ein Action-Adventure mit sehr hohem Action- und recht geringem Rätselanteil. Alleine oder in einer maximal fünfköpfigen Gruppe rennt man durch Eiswüsten, durch zerstörte Labors, riesige Lagerhäuser und labyrinthartig angelegte Militärstationen. Der Bewegungsfreiheit sind dabei enge Grenzen gesetzt, da immer nur wenige Türen geöffnet sind. Um zu neuen Gebieten vordringen zu können, müssen Schalter umgelegt oder Sicherungskästen repariert werden. Da Captain Blake aber nur wenig Ahnung von Technik hat, benötigt er dazu meist einen Ingenieur in seinem Team. Mit wenigen Mausklicks weist man ihn – so er denn ein ausreichend großes Vertrauen hat – zu den Reparaturarbeiten an, anschließend geht es in den nun zugänglichen Gebieten weiter. Je fünf Quadratmeter rennt dort durchschnittlich ein außerirdisches Monster herum und versucht, das Team anzugreifen. Doch glücklicherweise ließen die Opfer dieser Gestalten zahlreiche Waffen (Pistolen, Schrotflinten, Feuerwerfer, Scharfschützengewehre, Granaten, MGs) und unglaubliche Mengen an Munition zurück, so dass man nach Herzenslust ballern kann. Da man meist aus allen Richtungen angegriffen wird, besteht in solchen Situationen die größte Schwierigkeit darin, seine Teammitglieder nicht aus Versehen zu erschießen. Zwar geben diese ihr Bestes, aus der Schusslinie zu gehen, doch wenn sie selbst im Kampf mit den gruselig aussehenden Biestern sind, haben sie für so etwas keine Zeit.

Der Spieler und seine Mitstreiter wissen nie, **ob sie einander vertrauen können.**

Einen Streifschuss lassen die Mitstreiter meist klaglos durchgehen, bei mehreren Treffern werden sie aber ernsthaft sauer. Wenn sie den Spieler ohnehin schon in Verdacht haben, unter der Kontrolle der außerirdischen Viren zu stehen, beenden sie entweder seine Mitarbeit oder schießen ihren vermeintlichen Gegner kurzerhand über den Haufen. Ersteres ist zwar

Aliens vs. Dinger

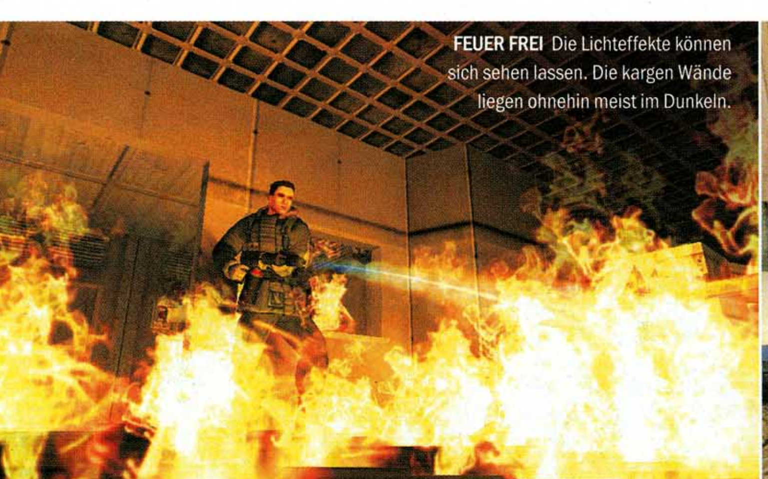
Das Ding lebt von seiner düsteren Atmosphäre, die bereits ohne sichtbare Gegner den Angstschweiß rinnen lässt. Dass die Dunkelheit auch kosmetische Zwecke erfüllt, zeigt ein Vergleich.



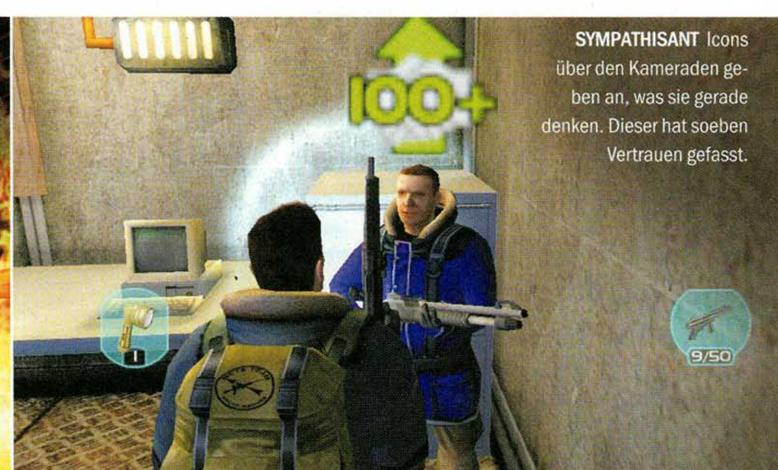
ALIENS VS. PREDATOR 2 Die Monster erschrecken mit organischen, die Wände mit konkaven Formen.

DAS DING Lediglich die Spielfiguren überzeugen, ansonsten sieht alles doch sehr eckig aus.

Aliens vs. Predator 2 setzt auf eine ähnliche Thematik wie **Das Ding**: Lichtscheue Außerirdische in allen Größen, die aus dem Dunkeln direkt in das Gesicht des Spielers springen. In beiden Spielen erzeugt bereits das Wissen um diese Gefahr lustvolle Angst, und wenn man dann schließlich tatsächlich einem schleimigen Monster gegenübersteht, verfällt man gerne für ein paar Sekunden in Panik. Obwohl **Aliens vs. Predator 2** ein Ego-Shooter ist und **Das Ding** auf eine Verfolgerkamera setzt, sind sich die beiden Spiele spielerisch sehr ähnlich – aus technischer Sicht bestehen aber Unterschiede: Während das fast ein Jahr alte **Aliens** mit runden Wänden, detaillierten Texturen und Transparenzeffekten auch bei Licht betrachtet ein sehr ansehnliches Spiel ist, muss **Das Ding** seine schlichte Grafik im steten Halbdunkel verstecken.



FEUER FREI Die Lichteffekte können sich sehen lassen. Die kargen Wände liegen ohnehin meist im Dunkeln.



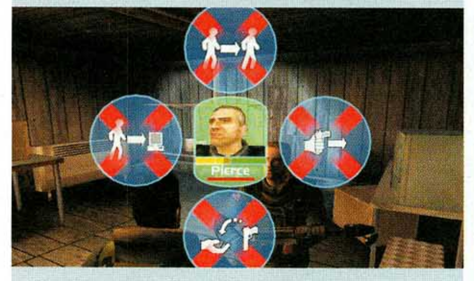
SYMPATHISANT Icons über den Kameraden geben an, was sie gerade denken. Dieser hat soeben Vertrauen gefasst.

Trau, schau, wem

In **Das Ding** weiß niemand, wer bereits infiziert ist und damit jederzeit zu einer schrecklichen Gefahr werden kann. Ein Bluttest gibt darüber Aufschluss, was aber nur dann Sinn macht, wenn man damit das Vertrauen eines Mitspielers gewinnen kann.



Ein neues Mitglied
Der Spieler trifft auf Colonel Pierce und bietet ihm an, sich der Truppe anzuschließen. Doch dieser traut dem Spieler und seinen zwei Begleitern nicht über den Weg.



Vertrauenslevel
Ein Icon-System dient normalerweise dazu, Befehle zu geben und Waffen auszutauschen. Bei Pierce ist jedes Icon gesperrt, was sein ungewöhnlich hohes Misstrauen verdeutlicht.



Die Wahrheit ans Licht
Der Spieler lässt zunächst sich und anschließend seine Kameraden von Pierce testen. Da der Test negativ ausfällt, ist Pierce bereit, sich dem Spieler anzuschließen.



Vom Kämpfer zum Killer
Bei den bisherigen Begleitern fördert der Test allerdings eine Infektion zutage. Die kurz darauf einsetzende Mutation macht aus den Soldaten schleimige Monster.

FLAMBOYANT Große Gegner können mit Schusswaffen nur geschwächt werden. Um sie zu besiegen, muss der Flammenwerfer her.

ärgerlich, aber nur in Ausnahmefällen ein Grund zum Laden des letzten Spielstands. Schließlich hat man eigene Waffen sowie Medi-Packs, die Soldaten und Mediziner sind daher verzichtbar. Nur Ingenieure kann der Spieler nicht selbst ersetzen, weshalb man diese stets bei Laune halten sollte. Aber auch wenn der letzte Ingenieur zum Opfer der Monster geworden ist, muss man nicht unbedingt verzweifeln. Schließlich trifft man im Verlauf des Spiels auf rund 50 Personen, die man in sein Team aufnehmen kann.

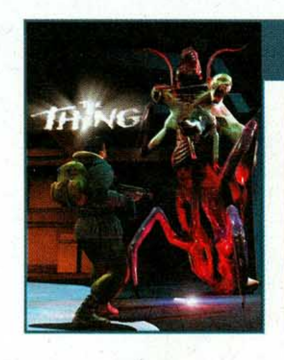
Im Vergleich mit ähnlichen Action-Adventures verfügt **Das Ding** über eine stark erweiterte „Psycho-Engine". Nicht nur die Gesundheit beeinflusst das Handeln der computergesteuerten Figuren, auch Angst und Vertrauen spielen eine große Rolle. All diese Faktoren hängen miteinander zusammen: Je verängstigter eine Spielfigur ist, desto mehr Vertrauen fasst sie zu dem Spieler, wenn er sie mit einem Medi-Pack heilt. Auch die Übergabe von Waffen und Munition gehört zu den vertrauensbildenden Maßnahmen. Aber selbst ein gesunder, bestens ausgerüsteter Kämpfer ist nutzlos, wenn er sich wegen der in Blutseen liegenden Kadaver erbricht oder in Panik gerät. Um derlei Ungemach zu verhindern, kann der Spieler Adrenalinspritzen verabreichen, die in Medizinschränken zu finden sind. Dort liegt auch der ultimative Zuverlässigkeitsbeweis herum: der Bluttest. Auf sich selbst angewandt, beweist er den Mitstreitern, dass man kerngesund und daher vertrauenswürdig ist. Der Test an einem der Teammitglieder hingegen zeigt, wer sich bald in ein fieses Monster verwandeln wird.

Auch wenn sich der letzte Ingenieur in ein Monster verwandelt hat, muss man nicht verzweifeln.

Leider macht das allmächtige Skript-System viele dieser an sich brillanten Ideen zunichte. Beweist man beispielsweise mit einem Test, dass ein Kamerad nicht infiziert ist, so kann er – weil das Drehbuch es so vorsieht – selbst dann wenige Sekunden später mutieren, wenn er definitiv keinen Kontakt zu Außerirdischen hatte. Auch das Vertrauenssystem wurde letztendlich verschenkt: Da man als Spieler zwangsläufig überleben will, bekämpft man all seine Gegner. Und weil dies im Team nun einmal besser geht, rüstet man seine Jungs mit Waffen aus und heilt ihre Wunden. So hat man schon nach wenigen Sekunden das Vertrauen der NPCs gewonnen und gerät nie in Gefahr, es wieder zu verlieren. Zu-



EKELHAFT Nicht nur dem Spieler wird bei solchen Bildern schlecht, auch einige Kameraden müssen sich hier erbrechen.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Elf Levels
- Bis zu fünf Mann im Team
- Vier Teambefehle
- Vertrauen-/Angstsystem
- Basiert auf der gleichnamigen Carpenter-Verfilmung
- Rund 15 Waffentypen
- Linearer Handlungsverlauf

Zahlen & Fakten

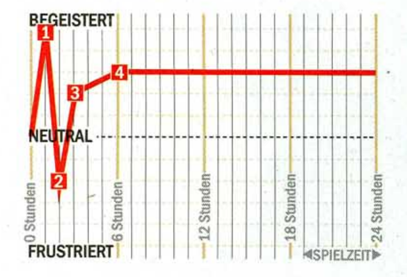
Genre:	Action
Vergleichbare Spiele:	Alone in the Dark, Aliens vs. Predator 2
Entwickler:	Computer Artworks
Vom gleichen Entwickler:	Evolva
Publisher:	Vivendi Universal Interactive
Adresse des Publishers:	Paul-Ehrlich-Str.1, 63225 Langen
Telefon des Publishers:	06103-99400
Offizielle Website:	www.dasding-spiel.de
Website des Publishers:	www.universalinteractive.de
Website des Entwicklers:	www.artworks.co.uk
Beste Fansite:	www.outpost31.com
Telefon-Hotline (Kosten):	06103-9940940
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	20. September 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	20 Stunden

Im Wettbewerb

	Alone in the Dark 4	Aliens vs. Predator 2	Das Ding	Pro & Contra
GRAFIK	**70**	**72**	**78**	⊕ Sehr schöne Feuereffekte ⊕ Lebendige Animationen ⊖ Karge, flächige Gebäude
Detailreichtum Spielwelt	72	76	73	
Detailreichtum Objekte	68	76	80	
Vielfalt der Spielwelt	63	61	78	
Animation der Objekte	70	86	81	
Effekte	78	82	89	
SOUND	**70**	**91**	**83**	⊕ Atmosphärische Soundeffekte ⊕ Professionelle Stimmen ⊖ Keine Musik
Musik	85	91	0	
Soundeffekte	66	92	92	
Stimmen/Kommentar	73	91	90	
STEUERUNG	**60**	**72**	**77**	⊕ Sinnvolle Zielautomatik ⊕ Nur je vier Befehlstasten für Spielfigur und Team ⊖ Ego-Perspektive nur zum Zielen einsetzbar
Bedienungskomfort/Navigation	71	80	78	
Präzision der Steuerung	43	75	84	
Übersichtlichkeit/Perspektive	40	60	70	
ATMOSPHÄRE	**81**	**86**	**85**	⊕ Durch Grafik- und Soundeffekte sehr spannend ⊕ Ausführliche Videosequenzen ⊖ Geskriptete Ereignisse
Spannung/Überraschungen	92	93	91	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	77	74	78	
Story/Dialoge/Kommentare	58	87	72	
Inszenierung	89	91	90	
SPIELDESIGN	**74**	**72**	**83**	⊕ Umfangreiche Levels ⊕ Logische Rätsel ⊕ Sinnvoll integriertes Tutorial ⊕ Relativ intelligentes Gegnerverhalten ⊖ Sinnlose Umsetzung des Vertrauen-/Angstsystems ⊖ Speichern nur selten möglich
Komplexität/Spieltiefe	83	70	84	
Einsteigerfreundlichkeit	86	85	90	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	88	70	79	
Verhalten der Computerfiguren	54	85	83	
Innovation	60	59	91	
MEHRSPIELERMODUS	**-**	**84**	**-**	
Abwechslung der Spielmodi	-	88	-	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	76	-	
Einstellungsmöglichkeiten	-	60	-	
TEST-AUSGABE: WERTUNG:	PCG 8/01 **77**	PCG 12/01 **85**	PCG 10/02 **83**	

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele / Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Huh, ist das gruselig! Die düstere Stimmung und plötzlich auftauchende Gegner machen Gänsehaut.



2 Das ist ja alles geskriptet! Wenn man nicht genau nach Drehbuch vorgeht, passiert nichts.



3 Bald bewegt man sich ganz automatisch in den vorgegeben Bahnen und genießt die Spannung.



4 Die lange Story mit ihren Wendungen ist noch unterhaltsam, wenn sich spielerisch alles wiederholt.

Leistungs-Check

Das Ding stellt nicht sehr hohe Anforderungen an Ihren Computer. Dennoch ist es unabdingbar, die aktuellen Treiber für Ihre einzelnen PC-Komponenten zu installieren. Sollte dieses Spiel auf Ihrem PC dennoch ruckeln, bleibt nur, die Auflösung zu verringern und die Einstellungen Ihrer Grafikkarte so zu vermindern, dass weniger berechnet werden muss. **Das Ding** läuft problemlos auf jedem 600-MHz-Rechner, ein echter Performance-Zuwachs ist nur mit einem RAM-Ausbau auf 256 MB RAM spürbar.





WAS IST WAS? Technisch unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Auflösungen: 640 x 480 | 800 x 600 | 1.024 x 768 (je Spalten: PIII 500/128, Duron 600/128, Duron 800/128, PIII 1.000/256, P4 1.400/256, Athlon 1.200/256)

MINIMALE DETAILS / MAXIMALE DETAILS (jeweils Zeilen): TNT2 Ultra, Geforce256, Geforce2 MX, Kyro II, Radeon 32 DDR, Voodoo5, Geforce2 GTS, Geforce2 Pro, Geforce2 Ultra, Geforce3



MEINUNG
THOMAS WEISS



> Vermutlich haben die Aliens das Raumschiff irgendwo gebraucht gekauft, mit dem sie vor Jahren auf der Erde gelandet sind.

Horror hin, Spannung her. Zu einem zeitgemäßen Splatter-Spektakel gehört mehr, als nur der großzügige Einsatz roter Farbe. Da müssen fiese Schleicher und kluge Pläne her. Wenn mir die Aliens schon an die Wäsche wollen, dann sollen sie sich gefälligst absprechen und mich in einen tückischen Hinterhalt locken. Vom skriptgesteuerten „Ich falle jetzt mal ganz spontan von der Decke“ fällt mir bestenfalls die Maus aus der Hand, eine ernsthafte Bedrohung für meine Spielfigur ist das jedenfalls nicht. Vermutlich hat diese Rasse das Raumschiff irgendwo gebraucht gekauft, mit dem sie vor Jahren auf der Erde gelandet sind – die Dinger, die mir vor den Flammenwerfer gelaufen sind, hätten jedenfalls nicht einmal das geistige Potenzial, ein Dreirad zu steuern.

MEINUNG
HARALD WAGNER



> Trotz der technischen Mittelmäßigkeit ist Das Ding eine fast perfekte und gut spielbare Horrorgeschichte.

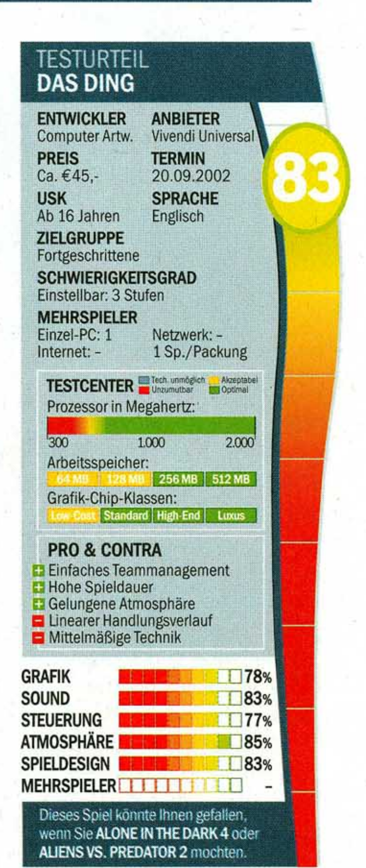
Trotz aller technischen Mittelmäßigkeit kann man **Das Ding** nicht vorwerfen, ein schlechtes Spiel zu sein. Man mag sich über die viel zu seltenen Speicherorte aufregen, über die zu lineare Handlung und über die allzu durchsichtigen Skripte. Dennoch und gelegentlich auch gerade deshalb ist **Das Ding** eine fast perfekte und gut spielbare Horrorgeschichte. Wenn in einem nur durch eine Taschenlampe erhellten Korridor ein kurzer Schrei ertönt und Sekundenbruchteile später ein blutüberströmtes Monster in das Gesicht des Spielers springt, durchfließt ein wohliges Gruseln die Nervenbahnen – auch wenn man fest mit solchen Geschehnissen rechnet. Das einfache Teammanagement und das kluge Verhalten der Kollegen, aber auch deren unregelmäßiges Ableben sorgt ebenfalls immer wieder für Kurzweil.

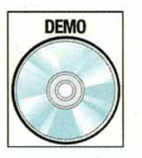
dem ist es völlig egal, ob einer der Kameraden infiziert ist. Denn solange die Krankheit nicht ausgebrochen ist, ist er ein willkommener Mitstreiter. Wenn seine Verwandlung schließlich beginnt, kann man ihn immer noch erschießen.

> Selbst ein gesunder, bestens ausgerüsteter Kämpfer ist nutzlos, **wenn er sich wegen der in Blutseen liegenden Kadaver erbricht oder in Panik gerät.**

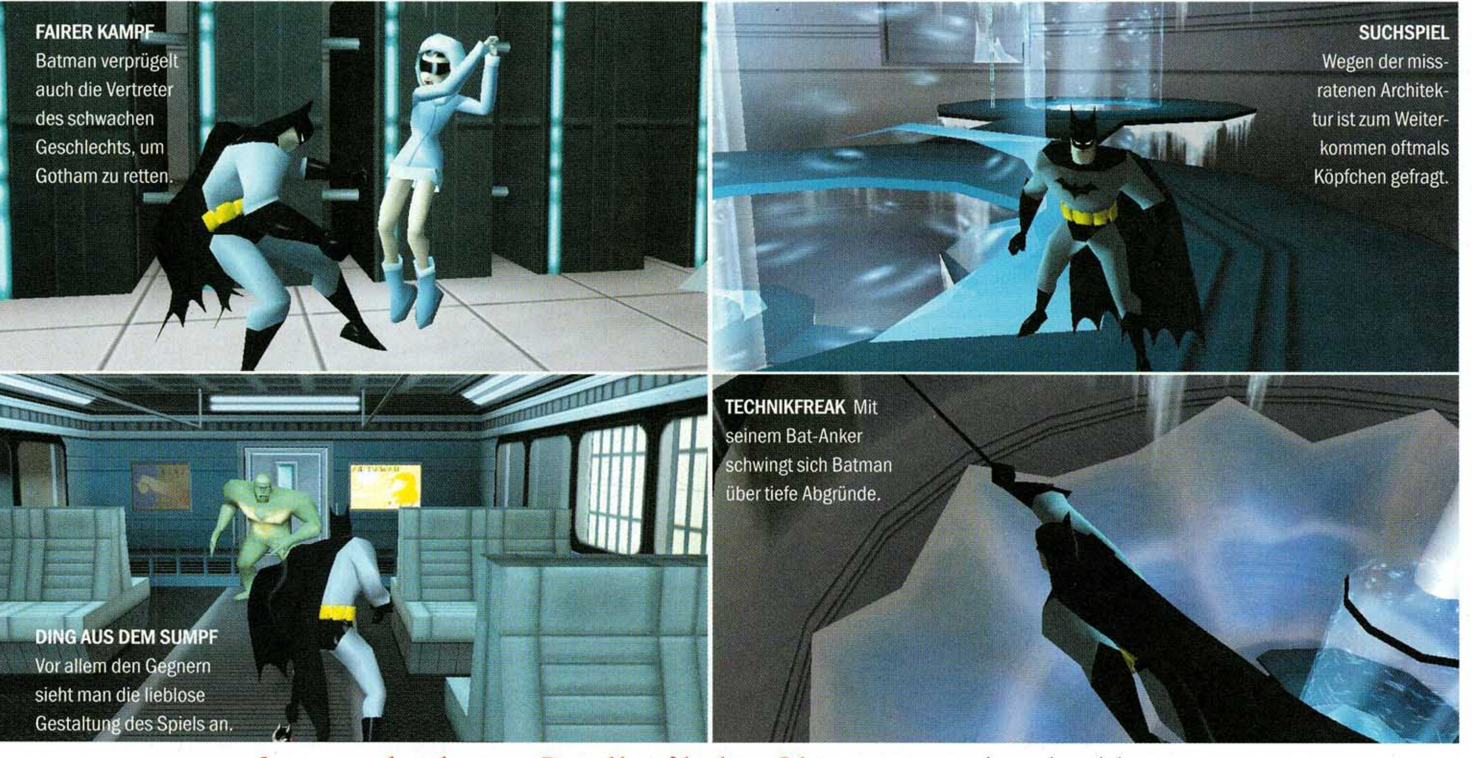
Auch an anderen Stellen macht sich das Skript unangenehm bemerkbar. So muss man über bestimmte Stellen laufen, um einen programminternen Schalter umzulegen und in der Handlung weiterkommen zu können. Und wenn das Skript nur ein kleines Team vorsieht, steigen einige der mühsam am Leben erhaltenen Kameraden nicht mit in den Aufzug.

Technisch kommt **Das Ding** nicht über ein solides Mittelmaß hinaus. Die Grafik-Engine stellt die Umgebung selbst bei hektischen Bewegungen sehr flüssig dar, der Preis dafür sind aber eckige und schlicht texturierte Räume. Auch akustisch wird verblüffend wenig geboten. Zwar fehlen mit dunklen Schritten und schrillen Schreien keine der beliebten Horrorfilm-Effekte, auf eine Hintergrundmusik wurde hingegen verzichtet. Gleichzeitig verfügen die Spielfiguren nur über ein eingeschränktes Bewegungsrepertoire und die Adventure-Elemente beschränken sich auf Such- und Schalterrätsel. Erfreulicherweise schadet diese Schlichtheit der Horroratmosphäre kaum. Undurchsichtige Schneestürme, flackernde Lampen in düsteren Gängen und plötzlich auftauchende Gegner halten den Adrenalinspiegel auf ungeahnten Höhen. Die Tatsache, dass man nur an wenigen Stellen den Spielstand abspeichern kann, mag aus ergonomischer Sicht ärgerlich sein, sie trägt jedoch einen wesentlichen Teil zur Spannung bei. Wirklich genial ist hingegen das Benutzer-Interface gelungen: Mit maximal drei Mausklicks kann man den Teammitgliedern Anweisungen und Waffen geben und selbst für die Bedienung der eigenen Spielfigur benötigt man neben einer Maus lediglich vier Tasten. Ebenfalls erfreulich: Nur wenige Sekunden Video mussten für die deutsche Fassung verändert werden. Da man ja ohnehin nur auf aggressive Monster schießt, konnte der Rest des Spiels unverändert bleiben. HARALD WAGNER





Batman Vengeance



FAIRER KAMPF Batman verprügelt auch die Vertreter des schwachen Geschlechts, um Gotham zu retten.

SUCHSPIEL Wegen der missratenen Architektur ist zum Weiterkommen oftmals Köpfchen gefragt.

DING AUS DEM SUMPF Vor allem den Gegnern sieht man die lieblose Gestaltung des Spiels an.

TECHNIKFREAK Mit seinem Bat-Anker schwingt sich Batman über tiefe Abgründe.

Im gnadenlosen Duell mit der Steuerung: der dunkle Rächer muss seinen härtesten Kampf bestehen!

Wieder einmal stellt der Joker Batman eine Falle. In dem Glauben, Mary zu retten, begibt sich die Fledermaus in Todesgefahr – aber er entkommt in letzter Sekunde und besiegt den Joker. Nach dessen vermeintlichem Tod entbrennt ein Kampf zwischen Poison Ivy, Mister Freeze und Harley Quinn um den Thron des Erzschurken.

In dem streng linearen Actionspiel steuern Sie Batman durch Gebäude und Hochhausschluchten, prügeln sich mit den Schergen der Bösewichte, lösen gelegentlich ein Rätsel, fliegen das Bat-Mobil und setzen beliebte Bat-Gimmicks wie Batarangs oder Fangnetze ein. In seinem Comicleben ist Batman derart zielsicher und agil, dass er mit all den Schurken von Gotham City kaum Probleme hat – kein Wunder, schließlich hat er nicht mit einer störrischen Steuerung zu kämpfen. Die im Spiel eingesetzte Verfolgerkamera schwebt beispielsweise munter in der Gegend herum, was ein genaues Lenken der Spielfigur völlig unmöglich macht. Zwar gibt es auch eine Ego-Perspektive, hier sind aber längst nicht alle Aktionen anwählbar, die für das Bestehen der 19 Levels notwendig sind. Die Grafik orientiert sich streng an der aktuellen Staffel der Zeichentrickserie. Dies mag zwar Comic-Fans begeistern, objektiv betrachtet sind die kahlen Wände und eckigen Landschaften aber doch sehr karg. Nicht einmal akustisch kann **Batman** überzeugen, da die Musikthemen der Serie völlig fehlen und nur ein blutarmer Rhythmus das Spiel untermalt. HARALD WAGNER

MEINUNG
HARALD WAGNER

In keiner Kameraperspektive steht das volle Handlungsarsenal zur Verfügung.

So nett **Batman Vengeance** auch anzusehen sein mag, so wenig überzeugt es spielerisch. Da in keiner der Perspektiven das volle Handlungsarsenal zur Verfügung steht, muss man ständig die Kamerasicht wechseln – was jedes Mal eine komplett andere Steuerung des Superhelden mit sich bringt. Darüber trösten auch die abwechslungsreichen Levels nicht hinweg und für eine halbwegs glaubwürdige **Batman**-Atmosphäre fehlt nicht zuletzt der passende Soundtrack. Selbst Fans der Serie werden sich des Eindrucks nicht erwehren können, dass mehrere Programmierteams an den jeweiligen Spiel- und Kameramodi gearbeitet und die notwendigen Absprachen schlichtweg vergessen haben.

TESTURTEIL
BATMAN VENGEANCE

ENTWICKLER Ubi Soft
ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN 05.09.2002
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 450 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

52

PRO & CONTRA
- + Cartoon-ähnliche Grafik
- + Abwechslungsreiche Levels
- − Verkorkste Steuerung
- − Störrische Kamera
- − Fehlender Soundtrack

GRAFIK	62%
SOUND	39%
STEUERUNG	41%
ATMOSPHÄRE	55%
SPIELDESIGN	78%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SPIDER-MAN** oder **ONI** mochten.



KUNTERBUNT Die schwache Grafik und die blinkenden Objekte vernichten den letzten Rest von Übersichtlichkeit.

Taz: Wanted

Taz, der rastlose Wirbelwind der Looney Tunes macht, was er am besten kann: **Hektik verbreiten!**

Der hyperaktive Tasmanische Teufel ist das Enfant Terrible von Warners Toon-Truppe. Was auch immer in seinem Weg steht, er macht es kaputt – weshalb es kein Wunder ist, dass er gerne einmal gefangen genommen wird. Diesmal ist es der Trapper Yosemite Sam, der Taz erwischt hat und ihn nun in seinem Zoo ausstellt. Natürlich ist es für Taz ein Leichtes, den Käfig zu zerstören. Doch sobald Sam dies bemerkt hat, verteilt er überall auf dem Areal Steckbriefe, die die allgegenwärtigen Parkwächter dazu veranlassen, dem entflohenen Wirbelwind sofort nachzustellen. Also muss Taz das tun, was er immer tut: hektisch herumwirbeln, alles Essbare fressen und alles Zerstörbare zerstören – vor allem die Steckbriefe. Die zwölf Levels sind extrem unübersichtlich aufgebaut und mit allerlei Fallen gespickt, ein Adventure-Gefühl will sich wegen der allgemeinen Hektik dennoch nicht einstellen. Damit der Spieler in die authentische Taz-Stimmung kommt, wird er mit vier Richtungs- und fünf Funktionstasten verwirrt, zudem zeigt die niemals stillstehende Kamera grundsätzlich in die falsche Richtung und verbirgt wichtige Levelelemente.

HARALD WAGNER



TESTURTEIL
TAZ: WANTED

ENTWICKLER Blitz Games
ANBIETER Infogrames
PREIS Ca. € 33,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 2; Internet: -; Netzwerk: -; 2 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB, 128 MB, 256 MB, 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost, Standard, High-End, Luxus

41

PRO & CONTRA
+ Gute Comic-Grafik
+ Kurzweilige Mehrspielermodi
− Nervige Spielfigur
− Unübersichtliche Kamera
− Zu komplizierte Bedienung

GRAFIK	50%
SOUND	43%
STEUERUNG	23%
ATMOSPHÄRE	52%
SPIELDESIGN	38%
MEHRSPIELER	66%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SHEEP, DOG 'N' WOLF** oder **SPIDER-MAN** mochten.

Alles rund um Film, Musik, Personality & Fun!

Poster





G-753.070 / € 7,69
LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS
Größe 68x98cm



G-746.142 / € 7,69
SIGNS
Größe 68x98cm



G-734.787 / € 7,69
Größe 70x100cm
R-734.787 / € 9,99
Größe 101x152cm
SPIDER-MAN REGULAR

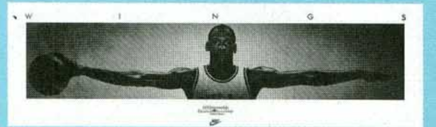
G-743.850 / € 7,69
XXX
Größe 70x100cm



G-295.064 / € 6,69 *Größe 101x68cm*
R-295.064 / € 9,99 *Größe 150x100cm*
PULP FICTION



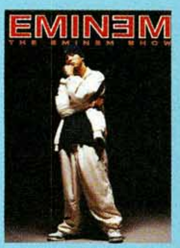
G-703.050 / € 6,69 *Größe 93x62cm*
THE SIMPSONS: ALL CHARACTERS



G-268.636 / € 15,90 *Größe 182x58cm*
MICHAEL JORDAN



G-703.380 / € 6,69 *Größe 61x86cm*
R-703.380 / € 9,99 *Größe 135x96cm*
MUHAMMAD ALI (Ali v. Liston)



G-754.020 / € 6,69
EMINEM
Größe 64x90cm



G-755.720 / € 7,69
WARCRAFT III
Größe 64x90cm



G-723.060 / € 6,69
SPIEGELOBJEKTE *Größe 100x70cm*



G-528.910 / € 6,69
JEANS GIRL
Größe 61x87cm



G-742.030 / € 6,69
TOILET.CAM II
Größe 61x91cm



G-720.040 / € 6,69
LIGHTNING & TREE
Größe 61x91cm

Der Herr der Ringe



Z-736.280 / € 19,90
DER EINE RING
Ringgröße 55, mit Halskette, innen und außen graviert!

Z-727.720
€ 19,90
TRINKBECHER 2er SET
Keramik, Größe 14,5cm, 0,4 Liter. Hochwertig bedruckt & einbrennlackiert, den altertümlichen Trinkbechern nachempfunden!

Rückseite

SCREAM



Z-530.480 / € 15,90
SCREAM STIMMENVERZERRER
3 AA Batterien erforderlich (nicht enthalten)

Batterien gleich mitbestellen!!!
Z-998.000 / € 0,49
BATTERIE AA ALKALINE GP 15 G

Einfach das Mikro unter der Maske oder am Kragen befestigen. Den Lautsprecher z.B. am Gürtel tragen, und los gehts!
- extralange Mikrofonschnur
- Alien-Stimme
- Eigene Stimmverzerrung
- Monster-Stimme

Kostüme bei **www.closeup.de**

Actionfiguren



Kommt in sehr aufwendiger Box mit Infos und Lebenslauf!

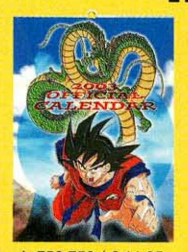
Victoria Silvstedt : „Playmate of the Year 1997" als über 40cm große Puppe mit echter Kleidung und Wimpern. Sehr (!) detailliert (...)

40cm groß!

Z-734.750 / € 59,90
VICTORIA SILVSTEDT

Z-723.350
€ 24,90
TUPAC
Größe ca. 16cm

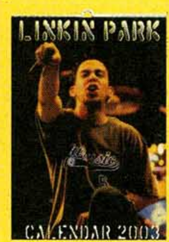
Kalender 2003



L-750.750 / € 11,95
DRAGONBALL Z
Größe 30x42cm



L-749.890 / € 11,95
STARGATE
Größe 30x30cm



L-750.220 / € 9,99
LINKIN PARK
Größe 30x42cm

Blechschilder



B-695.710 / € 15,90
BITTE IM SITZEN PINKELN
Größe 30x20cm. Geprägt und gewölbt!



B-430.780 / € 19,90
ROUTE 66 ROADSIGN
Größe: 35x35cm
amerik. Original / US-Import



B-724.920 / € 8,29
BIER UNSER *Größe 17x22cm*

B-516.170 / € 15,90
AREA 51 *Größe: 30x40cm*



Viel mehr zu allen Themen in unserem Online-Shop!
www.closeup.de

Spiegel *Größe 22x32cm*



V-591.035 / € 9,99
JACK DANIELS



V-590.980 / € 9,99
JIM BEAM



V-591.015 / € 9,99
GUINNESS

Fahnen
Größe ca. 105x73cm



E-746.060 / € 7,99
CHE GUEVARA



E-746.000 / € 7,99
BOB MARLEY-FREEDOM



E-746.030 / € 7,99
US-FLAG



Poster • Shirts • Merchandise
Close Up
rund um die Uhr bestellen!
Bestellhotline 0,24€/Anruf
01804-450 450
www.closeup.de
Bei Bestellung/Kataloganforderung bitte Stichwort „X26" angeben!
Versandkosten: Bundesrepublik € 3,70
Österreich/Schweiz € 5,50
Bei Nachnahmesendungen berechnen wir zusätzlich zu den Versandkosten € 3,70
GLEICH GRATIS-KATALOG BESTELLEN!
T-755.080 (XL) / € 14,90
T-755.081 (L) / € 14,90
T-755.084 (M) / € 14,90
GERMAN SOCCER (old school)
Ahoj-Brause
T-371.010 (XL) / € 14,90
T-371.011 (L) / € 14,90
T-371.014 (M) / € 14,90
T-371.013 (S) / € 14,90
AHOI BRAUSE
PAFF DADDY
POT GANGSTA WEAR
Backprint
T-510.890 (XL) / € 13,90
T-510.891 (L) / € 13,90
PAFF DADDY
Mehr SHIRTS in unserem Online-Shop!
www.closeup.de
Backprint
Backprint
Backprint
Backprint
T-711.190 (XL) / € 12,90
T-711.191 (L) / € 12,90
DRAGON / YING YANG
T-725.970 (XL) / € 13,90
T-725.971 (L) / € 13,90
LIQUID
T-725.910 (XL) / € 29,90
T-725.911 (L) / € 29,90
CHINA DRAGON
KAPUZENSWEATSHIRT
T-753.290 (XL) / € 35,90
T-753.291 (L) / € 35,90
C-STRIKE,
BENDER MERCHANDISE
KAPUZENSWEATSHIRT
Mehr zu Bender Merchandise in unserem Online-Shop!
www.closeup.de
Cooles für's Auto!
Z-747.910 / € 9,99
WACKEL-PRISCA
fürs Auto, ca. 15cm, aus Kunststoff, mit Selbstklebepad. Die 'Oberweite' bewegt sich bei Erschütterungen!
Ich bin mit der Gesamtsituation unzufrieden!
Z-739.930 / € 4,99
ICH BIN MIT DER GESAMTSITUATION ...
T-735.130 (XL) / € 12,90
T-735.131 (L) / € 12,90
ICH BIN MIT DER GESAMTSITUATION UNZUFRIEDEN
10.000 Artikel und viele Schnäppchen in unserem Online-Shop!
www.closeup.de
HELD DER ARBEIT
Z-586.830 / € 4,99
HELD DER ARBEIT
ICH CHEF DU NIX
T-370.502 (XXL) / € 12,90
T-370.500 (XL) / € 12,90
T-370.501 (L) / € 12,90
ICH CHEF, DU NIX
ICH CHEF DU NIX
T-508.720 / € 15,90
ICH CHEF DU NIX
CAP, GESTICKT
ICH CHEF DU NIX
Z-499.900 / € 4,99
ICH CHEF DU NIX
KERAMIK TASSE
Z-754.470 / € 9,50
DISCO BALL WACKLER
silber, ca. 9cm hoch, LED's blinken bei Bewegung! Basis mit Klebepad zur Befestigung im Auto, etc.!
MIT JEDEM TAG MEINES LEBENS ERHÖHT SICH ZWANGSLÄUFIG DIE ZAHL DERER, DIE MICH AM ARSCH LECKEN KÖNNEN!
T-512.140 (XL) / € 12,90
T-512.141 (L) / € 12,90
JEDEN TAG ERHÖHT SICH DIE ZAHL DERER...
Die Trunkenheit von gestern löscht nicht den Durst von heute
Backprint
auf deutsch: Gestern war ich voll und heute sauf´ich wieder
T-712.910 (XL) / € 13,90
T-712.911 (L) / € 13,90
DIE TRUNKENHEIT VON GESTERN LÖSCHT NICHT DEN DURST
T-733.950
€ 15,90
NY-YANKEES
BASEBALL CAP, GESTICKT
Z-715.920 / € 9,29
SONNENBRILLE
'GOLD GLITTER'
Z-715.680 / € 15,90
SUPER AFRO PERÜCKE
plus Spezial-Afro-Kamm zum Aufplustern!
DOPE
Mehr „Dope Stuff" in unserem Online-Shop!
www.closeup.de
Material: Kunstharz
A-734.500 / € 3,99
HAPPY SMOKER
„ROLL IT" KEYRING
Größe 6cm
A-734.510 / € 3,99
HAPPY SMOKER
„SMOKE IT"
Größe 7cm
Z-734.470 / € 11,90
„LEGALISE NOW"
ASCHENBECHER
Höhe 12,5cm
Z-734.490 / € 11,90
„WEEDIN' ME GARDEN"
ASCHENBECHER
Größe 12x12cm
Z-754.510 / € 11,99
BASKETTBALLSPIEL FÜR DEN PAPIERKORB
mit Sound, tosende Jubelgeräusche bei jedem 'Korb'
2 AA Batterien erforderlich (nicht enthalten)
Batterien gleich mitbestellen!!!
Z-998.000 / € 0,49
GLOW in the DARK Love Dice
TOUCH
NIPPLES
LICK
NECK
SUCK
LIPS
Z-744.480
€ 2,99
LOVE DICE
leuchten im Dunkeln, einfach würfeln und den Anweisungen folgen!
Z.B. Lick Boobs! Flaschendrehen für Fortgeschrittene!

LIEBER ALLES GUTE VON INFOGRAMES

Liebe PC Games, wenn sich jemand noch nach 10 Jahren so vielseitig zeigt wie ihr ... Wenn jemand nicht nur äußerlich, sondern auch innerlich so viel zu bieten hat ... Wenn jemand so viel von Spaß versteht ... Dann kann man es ihm ja nicht übel nehmen, wenn er bei der Bewertung unserer Spiele manchmal zu streng ist.

Darum alles, alles Gute zum 10-jährigen Geburtstag von uns.





PETRA MAUERÖDER [PM@PCGAMES.DE] JOCHEN GEBAUER [JG@PCGAMES.DE]

Arx Fatalis

Arx Fatalis hatte es nicht einfach – mehr oder minder zeitgleich erschienen auch Rollenspiel-Schwergewichte wie **Neverwinter Nights** und **Morrowind**. Dass sich **Arx Fatalis** bei vielen Rollenspielern dennoch behaupten konnte, lag an der spannenden Story und der intensiven, beklemmenden Atmosphäre. Lob gab es zudem für die zahlreichen Interaktionsmöglichkeiten und das erfrischend andere Magiesystem. Ärgerlich: die extrem langen Ladezeiten sowie eine Reihe von Bugs, die aber größtenteils mit dem aktuellen Patch (auf Heft-CD/-DVD) behoben werden.

DREI FRAGEN AN DEN HERSTELLER



TAMI OTTO ist Produzentin bei Jowood.

PC Games: Warum können die Gespräche nicht direkt beeinflusst werden?

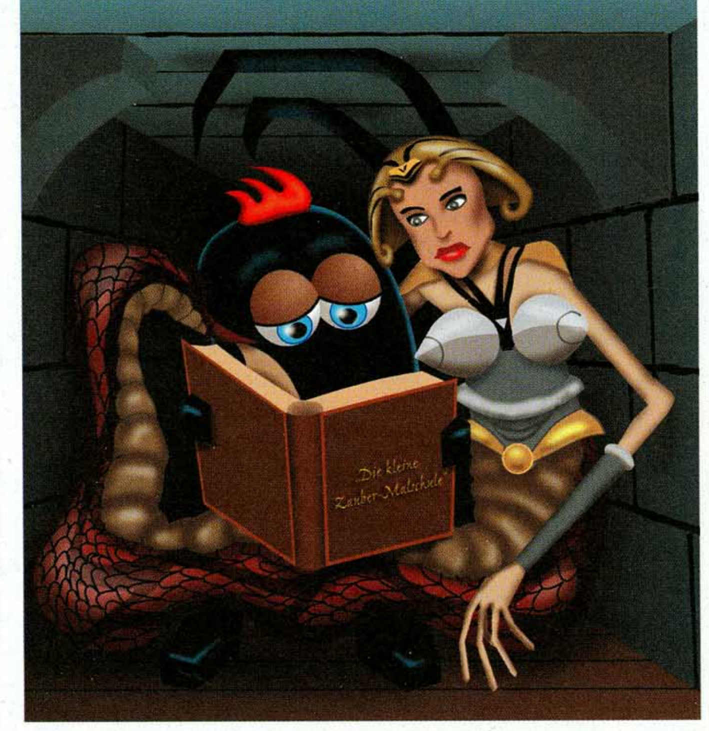
Otto: „Wenn man es genau betrachtet, kann der Spieler durch sein Handeln die Gespräche beeinflussen. Wirst du zum Beispiel gebeten, einen Gegenstand zu einem NPC zu bringen, kannst du dies tun – oder auch nicht. Andere Spiele würden hier eine ‚Wollen Sie das tun: Ja/Nein?'-Textbox bringen – in **Arx Fatalis** gibst du die Antwort durch deine Aktionen, welche dann auch alle weiteren Gespräche mit den NPCs beeinflussen. Wir wollten jede Art von Pop-up-Menüs vermeiden und haben es eben auf diese Art und Weise gelöst."

PC Games: Wurde die Idee mit dem Zauberspruchmalen von **Black & White** inspiriert oder gab es die Idee schon vorher?

Otto: „Wir hatten diese Idee schon vor langer Zeit und haben daran gearbeitet. Als wir dann gelesen haben, dass **Black & White** das auch für sein Zaubersystem verwenden wird, waren wir schon sehr irritiert. So mussten wir akzeptieren, dass wir nun nicht mehr die Ersten sind, die dieses ‚Super Spellcasting System' erfunden haben, sondern nur noch diejenigen, die es von **Black & White** kopiert haben. Es gibt eben auf dieser Welt einige Gamedesigner, die die gleiche Idee zur gleichen Zeit haben."

PC Games: Ist eine Fortsetzung in Planung?

Otto: „Da das Produkt bislang nur in Deutschland erschienen ist und hier auch von der Presse sehr positiv aufgenommen wurde, warten wir zunächst den internationalen Release ab, um eine endgültige Entscheidung zu treffen. Die Tendenz ist jedoch sehr positiv."



Würden Sie Arx Fatalis weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+	−
1. Spannende Story	1. Keine Außenlevels
2. Düstere Atmosphäre	2. Lange Ladezeiten
3. Viele Interaktionsmöglichkeiten	3. Ärgerliche Bugs
4. Innovatives Magiesystem	4. Gewöhnungsbedürftige Steuerung
5. Starke Gegner-KI	5. Zu linearer Ablauf

Die Meinung der PC-Games-Leser:

MARKUS LAUTENBACHER (17), SCHÜLER AUS AUGSBURG
„Das Magiesystem ist ausgereift und vom ersten Moment an fesselnd. Zur guten Atmosphäre tragen unter anderem die vielen dunklen Gänge und Höhlen und die Tatsache, dass fast jede Person ein eigenes Leben führt, bei. Auch die Interaktionsmöglichkeiten mit Gegenständen, vom Kuchenbacken bis zum Bauen einer Angelrute, sind spannend zu erforschen."

HENNING HIRSCH (22), ELEKTRONIKER AUS HEPPENHEIM
„**Arx Fatalis** ist ideal für Spieler, die klassische Rollenspiele bevorzugen. Man bekommt ein Rollenspiel mit aktueller Grafik, guter Story und einer Spieltiefe, die ich schon lange nicht mehr in einem Rollenspiel gesehen habe. Ich dachte schon, Rollenspiele würden mir keinen richtigen Spaß mehr machen, aber **Arx Fatalis** hat mich vom Gegenteil überzeugt."

SVEN BIELKE (18) AUS OER-ERKENSCHWICK
„**Arx Fatalis** hat eine wunderbare Story, sehr schöne Neben-Quests und verlangt dem Rollenspiel-Fan eine Menge an Grips ab. Störend sind leider die Startprobleme unter Windows XP und die extrem hohen Hardware-Anforderungen, wenn das Spiel ruckelfrei laufen soll – vor allem, wenn man die doch etwas altbackene 3D-Grafik bedenkt."

PETER TAUCHER (28), PROGRAMMIERER AUS STADTSCHLAINING
„Ich habe mit **Morrowind** und **Neverwinter Nights** neben **Arx Fatalis** zwei hervorragende Genre-Konkurrenten auf der Platte, aber seit **Arx Fatalis** installiert ist, spiele ich nur noch das. Die Story, die düstere Atmosphäre, das Charaktersystem, das Runen-Zaubersystem, die Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt – das alles macht **Arx Fatalis** aus."

CHARTS

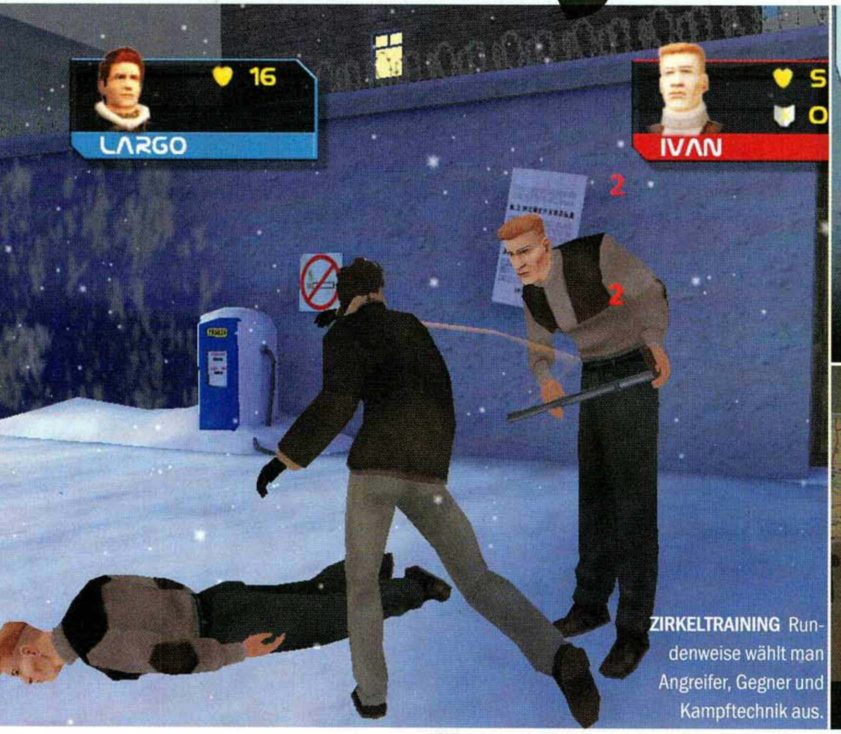
Die beliebtesten Abenteuerspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Trend	Spiel	Genre	Hersteller
1	▲ 31%	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Infogrames
2	▼ 23%	Morrowind	Rollenspiel	Ubi Soft
3	- 12%	Dungeon Siege 2	Action-Rollenspiel	Microsoft
4	NEU 9%	Divine Divinity	Rollenspiel	CDV
5	▲ 9%	Gothic	Rollenspiel	Shoebox
6	▼ 5%	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Virgin Interactive
7	▲ 5%	Diablo 2: LoD	Action-Rollenspiel	Vivendi
8	- 4%	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	Wanadoo
9	NEU 3%	Syberia	Adventure	Virgin Interactive
10	NEU 1%	Arx Fatalis	Rollenspiel	Jowood

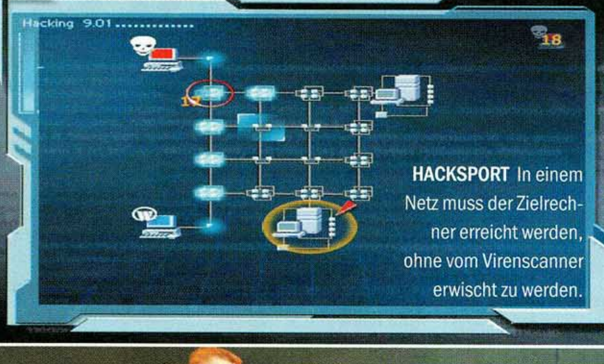
Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Largo Winch



ZIRKELTRAINING Rundenweise wählt man Angreifer, Gegner und Kampftechnik aus.



HACKSPORT In einem Netz muss der Zielrechner erreicht werden, ohne vom Virenscanner erwischt zu werden.



GEWALTIG Die Russenmafia muss mit Köpchen dazu gebracht werden, einen Freund von Largo gehen zu lassen.

Sex, Pistolen, schöne Frauen: Das Leben eines milliardenschweren Unternehmers ist ein einziges Abenteuer.

Largo Winch ist ein Glückskind: als Waise aufgewachsen, von einem Milliardär adoptiert, gut aussehend, erfolgreich im geerbten Unternehmen. Doch selbst für Largo läuft nicht alles glatt: In einem seiner Nahrungsmittellabors taucht genmanipulierter Raps auf, auf einer Party tickt eine Bombe und sein wichtigster Wissenschaftler ist verschwunden. Dies weckt den Jagdtrieb des Sunnyboys. Im Stil eines Lord Brett Sinclair reist er um die Welt, befragt seine (meist weiblichen und gut aussehenden) Angestellten, wagt sich in zwielichtige Kneipen, legt sich mit der Russenmafia an und hackt sich in Computersysteme, um die Vorgänge aufzuklären.

Bei dem Spiel handelt es sich um eines der wenigen aktuellen Adventures im klassischen Stil. Man steuert seine Spielfigur durch vorberechnete Landschaften, sammelt Gegenstände ein, untersucht sie oder kombiniert sie mit weiteren Gegenständen und unterhält im Multiple-Choice-Verfahren mit den zahlreichen NPCs. Nebenbei bekämpft man rundenbasiert bösartige Schlägertypen oder spielt Poker.

Alles geschieht in einer dreidimensionalen Darstellung, die dank der fest installierten Kameras, der Landschaften und der Darsteller an eine Vorabendserie erinnert. Zu diesem Eindruck tragen auch die zahlreichen Videosequenzen bei, welche die Schauplätze und Ereignisse miteinander verbinden. HARALD WAGNER



TESTURTEIL
LARGO WINCH

ENTWICKLER Ubi Soft	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** 05.09.2002
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

77

ZIELGRUPPE Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: –
Internet: – 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 300 1.000 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- \+ Spannende Geschichte
- \+ Einfache Bedienung
- \+ Gute Kameraführung
- \+ Abwechslungsreiche Rätsel
- − Zu hoher Video-Anteil

GRAFIK	76%
SOUND	61%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	87%
SPIELDESIGN	81%
MEHRSPIELER	–

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SYBERIA** oder **ALONE IN THE DARK 4** mochten.

MEINUNG
HARALD WAGNERS



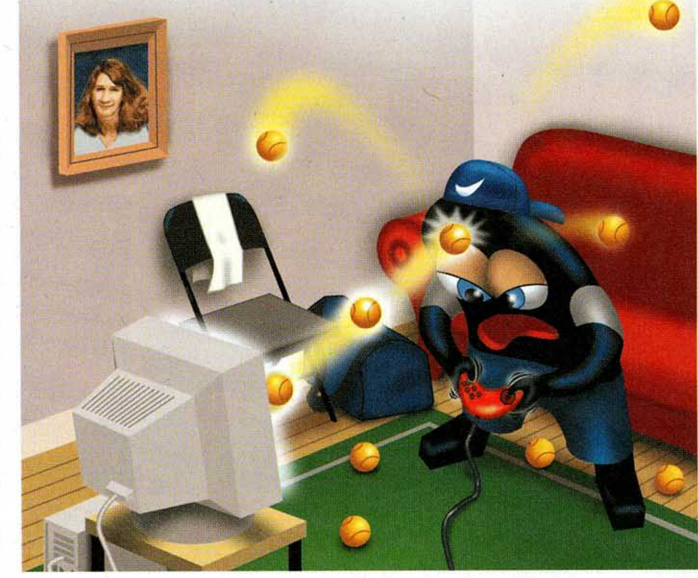
Vor allzu große kombinatorische Herausforderungen wird man nicht gestellt.

Endlich wieder einmal ein Adventure, das trotz aller multimedialer Spielereien den Spaß nicht vergisst. Die Geschichte ist abwechslungsreich und spannend, die Bedienung mit nur drei Befehlen ausgesprochen einfach und Rätsel sind in ausreichender Zahl vorhanden. Im Vergleich mit einem **Monkey Island** begegnet man weitaus weniger Charme, Bewegungsfreiheit und geringeren kombinatorischen Herausforderungen, dafür wird man aber mit sehenswerten Filmsequenzen entschädigt. Die sind aber auch das Hauptproblem: Die ständigen Video-Einblendungen bremsen den Spielfluss. Das mag zwar zeitgemäß sein und die meisten meiner Kollegen begeistern, ich persönlich finde diese Unterbrechungen aber ein wenig penetrant – was mich jedoch nicht davon abgehalten hat, **Largo Winch** innerhalb von rund 20 Stunden komplett durchzuspielen.

CHRISTIAN MÜLLER [CM@PCGAMES.DE] HARALD WAGNER [HW@PCGAMES.DE]

Virtua Tennis

Es gibt nicht allzu viele Spiele, um die man Konsolen-Besitzer beneiden müsste – schließlich erscheinen **Tony Hawk**, **GTA 3** und andere Toptitel auf allen Plattformen. Zu den Eifersuchtsspielen gehören **Halo**, **Gran Turismo 3** – und bis vor kurzem das virtuose **Virtua Tennis**. Das vergnügliche Ballgekloppe brilliert mit motivierenden Trainingseinheiten, wirklichkeitsgetreuen Animationen, einer gleichermaßen präzisen wie genial-einfachen Steuerung und einem spaßigen Mehrspielermodus. Wenn nur nicht die Computergegner so überirdisch gut und die Doppelpartner nicht so unterirdisch schlecht wären ...



VIER FRAGEN AN DEN HERSTELLER



SEVGI KIRIK ist Marketing-Managerin bei Empire Interactive Deutschland.

PC Games: Warum sind die Matches auf jeweils einen Satz beschränkt?

Kirik: „Wir haben **Virtua Tennis** von Sega lizenziert und mussten die Dreamcast-Version 1:1 umsetzen. Da das Original keine 3- und 5-Satz-Matches umfasst, konnten wir das auch in der PC-Variante nicht anbieten. Die 1-Satz-Version ist aber so abwechslungsreich, dass **Virtua Tennis** trotzdem viel Spielspaß garantiert."

PC Games: Ist auch eine Umsetzung von **Virtua Tennis 2** geplant?

Kirik: „Wir verhandeln mit Sega Japan derzeit über mehrere Titel. Noch liegt aber kein Vertragsabschluss vor."

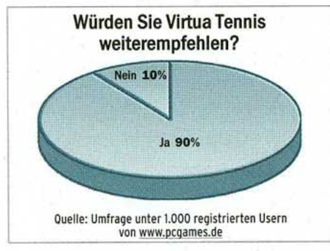
PC Games: Weshalb hat die 1:1-Umsetzung so lange gedauert?

Kirik: „Die Dreamcast-Version wurde 2000 veröffentlicht – zunächst exklusiv für Dreamcast. Nachdem **Virtua Tennis** von Sega für den PC freigegeben wurde, waren auch andere Unternehmen an der Lizenz interessiert. Wir haben sehr gute Beziehungen zu Sega Japan und haben erfreulicherweise den Zuschlag bekommen. Die Entwicklung dauert selbstverständlich ihre Zeit. Wir wollten dem hohen Qualitätsanspruch der Konsolenversion gerecht werden – und das ist uns sehr gut gelungen."

PC Games: Warum kann man ausschließlich mit männlichen Tennisstars antreten?

Kirik: „Auch in diesem Fall gilt, dass wir uns an das Original halten mussten. Sollten wir tatsächlich **Virtua Tennis 2** umsetzen, gibt es ja ein Duell der Geschlechter."

Würden Sie Virtua Tennis weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

Kategorie	Note
Steuerung	1,73
Soundeffekte	2,00
Einsteigerfreundlichkeit	2,00
Animationen	2,20
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2,53
Musik	2,60
Langzeitmotivation	2,60
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2,60
Innovationen	2,67
Mehrspielermodus	2,92
Kommentare/ Sprachausgabe	3,00

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+

1. Genaue, einfache Steuerung
2. Herausfordernde Modi
3. Originelle Trainingseinheiten
4. Spaßiger Mehrspielermodus
5. Realistische Animationen

–

1. Nur 1-Satz-Matches
2. Unglaubwürdig starke Gegner
3. Schwache Doppel-Partner
4. Mangel an Langzeitmotivation
5. Keine weiblichen Tennis-Cracks

Die Meinung der PC-Games-Leser:

OLIVER GERLACH (24), Student aus Hamburg
„**Virtua Tennis** spielt sich unglaublich flüssig, da die Steuerung sehr intuitiv ist, auch wenn sie manchmal nicht so reagiert wie erwartet. Das größte Ärgernis ist aber der PC-Mitspieler, der zeitweilig zu Höchstform aufläuft und einen zum Zuschauer degradiert und in anderen Momenten seelenruhig zuguckt, wie der Ball an ihm vorbeispringt."

FLORAN NENTWICH (23), Student aus Wien
„Zu Beginn macht **Virtua Tennis** extrem viel Spaß. Nachdem man jedoch den Meisterschafts- und den Arcade-Modus komplett durchgespielt hat, geht der Reiz am Spiel vollends verloren. Duelle gegen menschliche Gegner funktionieren dann nur, wenn alle an einem PC oder im Netzwerk spielen, nicht aber übers Internet."

JAN PATER (20), Azubi aus Arnsberg
„**Virtua Tennis** ist einfach nur gut. Die Steuerung ist extrem simpel, die Grafik super gelungen und auch die Gegner-KI reagiert clever und stellt sich auf den Spieler ein. Ein kleiner Schwachpunkt sind allerdings die Trainingsaufgaben und die viel zu starken Gegner, die auch mit Übung recht schwer zu besiegen sind."

VOLKER LEGNER (28), Student aus Mölln
„Als begeisterter Hobby-Tennisspieler finde ich es unverzeihlich, dass die Gegner unhaltbare Schmetterbälle immer noch erreichen und retournieren. Noch unverzeihlicher ist allerdings, dass ich mir Tommy Haas anschauen muss und nicht als Anna Kournikova gegen die Williams-Schwestern antreten darf."

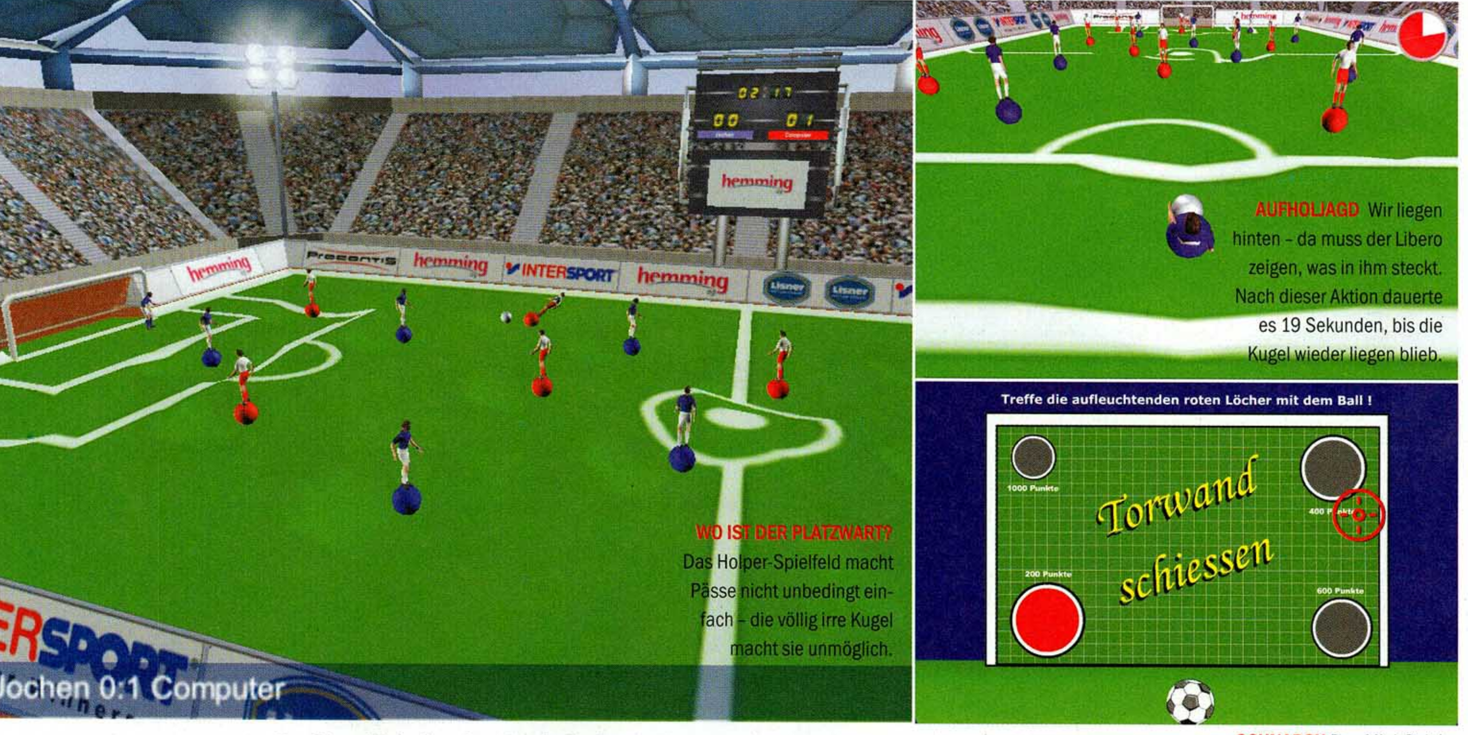
CHARTS

Die beliebtesten Sportspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Tendenz	Titel	Genre	Hersteller
1	– 18%	Grand Prix 4	Formel-1-Simulation	Infogrames
2	– 18%	Tony Hawk's Pro Skater 3	Fun-Sport	Activision
3	▲ 16%	FIFA 2002	Fußball-Simulation	EA Sports
4	▲ 16%	FIFA WM 2002	Fußball-Simulation	EA Sports
5	▲ 12%	Need for Speed: Porsche	Rennspiel	Electronic Arts
6	▼ 8%	NHL 2002	Eishockey-Simulation	EA Sports
7	▼ 6%	F1 2002	Formel-1-Simulation	EA Sports
8	▼ 6%	MS Flight Simulator 2002	Flugsimulation	Microsoft
9	▲ 2%	Tony Hawk's Pro Skater 2	Fun-Sport	Activision
10	▼ 1%	F1 Racing Championship	Formel-1-Simulation	Ubi Soft

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

KlassiKicker



WO IST DER PLATZWART? Das Holper-Spielfeld macht Pässe nicht unbedingt einfach – die völlig irre Kugel macht sie unmöglich.

AUFHOLJAGD Wir liegen hinten – da muss der Libero zeigen, was in ihm steckt. Nach dieser Aktion dauerte es 19 Sekunden, bis die Kugel wieder liegen blieb.

SCHNARCH Das Mini-Spiel Torwandschießen ist auch auf CD. Loch anklicken, Ball fliegt, Punkt zählt ... macht nicht mal 'ne Minute Spaß.

Fußball ist ein Spiel, bei dem 22 Leute hinter einem Ball herrennen – **und am Ende gewinnt Deutschland.**

Sagte der englische Stürmer Gary Lineker mal. Wenn es nach **KlassiKicker** geht, hatte er unrecht. Da ist Fußball nämlich ein Spiel, bei dem 22 Hampelmänner mit dem Bewegungsradius von Oliver Bierhoff auf ein Feld geklebt wurden und wer am Ende gewinnt, juckt keinen, weil sich sowieso jeder nach einer Minute enerviert nach einer spannenderen Beschäftigung umguckt – mit Andy Möller philosophieren oder so. Aber der Reihe nach: **KlassiKicker** ist die PC-Umsetzung des Tischfußballspiels **Subbuteo** und wie in der Ur-alt-Vorlage geht es darum, eine Kugel über das Spielfeld zu bugsieren und sie irgendwie in den gegnerischen Kasten zu kriegen. Die Spieler befinden sich dabei auf Gummikugeln in kleinen Mulden – mit der rechten Maustaste können Sie die Kerle drehen und dem „Ball" damit grob die Richtung vorgeben. Ist das Ding erst mal abgefeuert, gucken Sie verdattert zu, wie es entgegen aller physikalischen Gesetze kreuz und quer über den Bildschirm geschleudert wird und hoffentlich wieder bei einem Ihrer Mitspieler – oder im Tor, vorzugsweise in dem des Gegners – landet. Das war's dann auch schon. Halt, nein. Sie dürfen im beiliegenden Mini-Spiel **Torwandschießen** nämlich auch noch auf selbige ballern. Geht ganz einfach: Loch anklicken, Ball durchschießen. Der Sinn? Da wäre vermutlich auch der alte Sepp Herberger überfragt ... JOCHEN GEBAUER

MEINUNG
JOCHEN GEBAUER

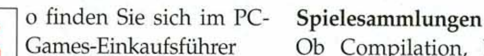
Jetzt fehlt bloß noch eine PC-Version von Tipp-Kick.

Wussten Sie, dass der irakische Sportminister mal das komplette Nationalteam auspeitschen ließ, weil er der Meinung war, dass sich die Spieler bei der WM-Qualifikation nicht genug angestrengt hatten? Oder dass ein gewisser Horst Wohlers das Kunststück vollbrachte, in einer Saison gleich mit zwei Mannschaften aus der ersten Liga abzusteigen? Oder dass der algerische Sportminister wegen einer schlechten Quali das Fußballspielen im Land verbot? Warum ich das erzähle? Weil es zu **KlassiKicker** wirklich nix zu sagen gibt. Außer vielleicht, dass die 10 Euro in einer Dauerkarte für den FC Wanne-Eickel besser angelegt wären, da ich mir fast sicher bin, dass dort ein schönerer Fußball gespielt wird. **Subbuteo** macht auf dem Wohnzimmertisch eine Menge Spaß – am PC ist es so unsinnig wie die Verpflichtung von Sir Erich als Nationalcoach.



Einkaufsführer

Jeden Monat ein neues Lesevergnügen: **Deutschlands große Marktübersicht für PC-Spiele** bietet alle wichtigen Infos und vergleicht Preise sowie Wertungen.



So finden Sie sich im PC-Games-Einkaufsführer ganz einfach zurecht:

PC-Games-Top-100
Das sind die 100 Spiele, an denen wir uns bei der Beurteilung von Neuerscheinungen orientieren.

Add-ons
Mission-Disks und Zusatz-CDs enthalten im Normalfall mehr Missionen, neue Einheiten, Gebäude und erweiterte Funktionen.

Spielesammlungen
Ob Compilation, Bundle, Gold oder Special Edition: Hier können Sie bares Geld sparen.

Die „schwarze Liste"
Hier tummeln sich nur die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt.

Neuerscheinungen
Sie entdecken ein Spiel und möchten wissen, wie es bewertet wurde? Übersichtlich von A-Z sortiert.

PC-GAMES-TOP-100 – UNSERE REFERENZEN

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle



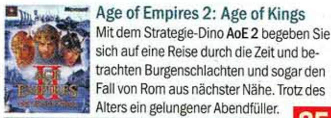
Warcraft 3
Warcraft 3 bietet alles, was das Herz begehrt: umfangreiche Missionen, packende Spielgeschichte, gerissene Helden und Strategie-Action, verpackt in atemberaubender Grafik. Zugreifen!
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 45,- | **92**



Battle Realms
Falls Sie eine Vorliebe für die asiatische Mythologie besitzen, liegen Sie hier richtig. Das Erweiterungspack **Winter des Wolfes** ist in der Mache und soll in wenigen Wochen die Verkaufsregale zieren.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 25,- | **88**



Empire Earth
Obwohl **Empire Earth** bereits Spinnweben ansetzt, sorgen die historischen Schlachten immer noch für massig Spannung. Derzeit läuft ein Beta-Test zum Add-on **Zeitalter der Eroberungen**.
Ausgabe: 01/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 40,- | **87**



Age of Empires 2: Age of Kings
Mit dem Strategie-Dino **AoE 2** begeben Sie sich auf eine Reise durch die Zeit und betrachten Burgenschlachten und sogar den Fall von Rom aus nächster Nähe. Trotz des Alters ein gelungener Abendfüller.
Ausgabe: 11/01 | Microsoft | Preis: ca. € 30,- | **85**

Mech Commander 2
Quer durch die Weltgeschichte reisen Sie zwar nicht, befehligen dafür aber High-Tech-Kolosse. Dank ausgeklügelter Steuerung und verständlichem Benutzermenü ein absolutes Strategie-Bonbon.
Ausgabe: 09/01 | Microsoft | Preis: ca. € 45,- | **84**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Maueröder





Black & White
Die Götter-Schlacht zwischen Gut und Böse lässt nicht vom Thron schubsen. Beeindruckende Grafiken, herausfordernde Aufgaben und witzige Einlagen lassen sich halt so leicht nicht schlagen.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,- | **92**



Die Sims
Häuser, Firmen und Städte kann jeder aufbauen. Funktionierende Beziehungskisten sind schon kniffliger. Und da Spieleschmiede de Maxis permanent Add-ons nachschiebt, bleibt die Motivation erhalten.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 35,- | **90**

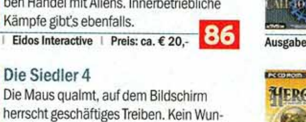




Wiggles
Freche Dialoge, witzige Protagonisten und Missionen voller Kniffel-Spaß – mit **Wiggles** sind unterhaltsame Stunden garantiert. Vor allem, wenn Sie dem Vermehrungstrieb der Racker Einhalt gebieten müssen.
Ausgabe: 11/01 | Infogrames | Preis: ca. € 20,- | **89**



Startopia
Hier werden die Träume jedes Sci-Fi-Fans Wirklichkeit: Sie schlendern in unendlichen Weiten, entwerfen Raumbasen und betreiben Handel mit Aliens. Innerbetriebliche Kämpfe gibt's ebenfalls.
Ausgabe: 04/02 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 20,- | **86**



Die Siedler 4
Die Maus qualmt, auf dem Bildschirm herrscht geschäftiges Treiben. Kein Wunder, denn im vierten Teil geht's wieder heiß her. Und mit Mission-CD und Zusatzpack sogar einige Stunden länger.
Ausgabe: 04/01 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- | **85**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle





Civilization 3
Forschen, Entdecken und Kontrahenten den Marsch blasen: **Civ 3** führt Sie durch 4.000 Jahre Menschheitsgeschichte und überzeugt durch immense Spieltiefe. Das Add-on soll Weihnachten erscheinen.
Ausgabe: 04/02 | Infogrames | Preis: ca. € 45,- | **85**



Age of Wonders 2
„Viel zu schwer", jammerten die Zocker. Mit dem Geheule ist aber dank des aktuellen Patches Schluss. Zahlreiche Bugs wurden ausgemerzt und die Schwierigkeitsgrade auf „menschlich" gesetzt.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | Preis: ca. € 40,- | **84**



Etherlords
Falls Sie das Karten-Spiel **Magic: The Gathering** mögen, sollten Sie Platz für **Etherlords** schaffen. Zwei Kampagnen, 64 Helden, vier Rassen und 300 Zaubersprüche erwarten Sie schon sehnsüchtig.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | Preis: ca. € 35,- | **82**



Civ: Call to Power 2
Call to Power 2 reicht weder grafisch noch spielerisch an den großen Bruder heran. Trotzdem sollten Sie sich den Klassiker für 10 Euro nicht entgehen lassen. Und wenn es nur ein Training für **Civ 3** ist.
Ausgabe: 06/01 | Activision | Preis: ca. € 10,- | **81**



Heroes of Might & Magic 4
Der Klassiker schlechthin. Zwar gibt sich die Optik etwas dröge, aber der Spielverlauf ist Suchtmittel pur. Und wer ein echter **Might & Magic**-Fan ist, den stören grobe Pixel sowieso nicht.
Ausgabe: 06/02 | Infogrames | Preis: ca. € 40,- | **81**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATION

vorgestellt von Petra Maueröder



Port Royale
Ende August erscheint das kostenlose Add-on. Zwei Schmankerln verraten wir: Sie erhalten zwei neue Schiffe und ein Spielerversteck. Dort lagern Sie gratis Waren und reparieren Ihre Schiffe.
Ausgabe: 07/02 | Bigben Interactive | Preis: ca. € 45,- | **88**



Die Gilde
Auch die Anhänger von **Die Gilde** dürfen sich auf eine Erweiterung freuen. Das Add-on kommt zu Weihnachten - inklusive neuer Stadt, zusätzlichen Titeln und Ämter, etwa dem Friedhofswärter.
Ausgabe: 04/02 | Jowood | Preis: ca. € 40,- | **87**



Fußballmanager 2002
Endlich rollt wieder der Ball in den Bundesliga-Stadien: Auf der Games Convention in Leipzig stellte **Anstoß**-Designer Gerald Köhler den Nachfolger zum **Fußballmanager 2002** der Öffentlichkeit vor.
Ausgabe: 12/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 40,- | **86**



Patrizier 2
Auch wenn man mit dem Nachfolger **Port Royale** mehr geboten bekommt, ist der angegraute Handels-Titel **Patrizier 2** nicht von der Schreibtischkante zu stoßen. Schon allein wegen des Preises.
Ausgabe: 02/01 | Infogrames | Preis: ca. € 20,- | **85**





Der Industriegigant 2
Anscheinend ist Jowood in Bastel-Laune. Auch für **Der Industriegigant 2** ist eine Erweiterung in der Mache. Wann das Add-on genau erscheint und was es bietet, steht aber noch in den Sternen.
Ausgabe: 08/02 | Jowood | Preis: ca. € 45,- | **84**

STRATEGIE
TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von Rüdiger Steidle



Commandos 2: Men of Courage
Zehn spannende Missionen, authentische Zweiter-Weltkriegs-Szenarien, neun Kampfeinheiten, massenhaft Fahrzeuge sowie ein ganzer Sack voller Schießeisen – hier haben Sie alle Hände voll zu tun. **90**

Ausgabe: 10/01 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 40,-



Desperados
Wer hat als Kind nicht davon geträumt, Cowboy zu sein. **Desperados** schickt Sie nach El Paso und erfüllt Ihnen in 25 Levels diesen Wunschtraum. Die Sporen müssen Sie sich allerdings selbst verdienen. **87**

Ausgabe: 05/01 | Infogrames | Preis: ca. € 20,-



Commandos
Bereits vier Jahre hat der Taktik-Klassiker auf dem Buckel, besitzt aber immer noch Charme. Mit einem Preis von 10 Euro und den niedrigen Rechneranforderungen ist **Commandos** ein echter Hingucker. **81**

Ausgabe: 07/98 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 10,-



Fallout Tactics
Ob rundenbasiert oder in Echtzeit, der Taktik-Ableger der Endzeit-Rollenspielserie **Fallout** überlässt Ihnen die Wahl. Die storytechnisch verbundenen Missionen und die Grafik sind ebenfalls sehenswert. **79**

Ausgabe: 05/01 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 20,-



Star Trek: Away Team
Sie formen Ihr Team aus 17 Protagonisten, erkunden Planeten und treten Romulanern, Klingonen und Borg in den Hintern. Netter Spaß für die Werbepausen zwischen den **Enterprise**-Folgen **79**

Ausgabe: 04/01 | Activision | Preis: ca. € 15,-



ACTION
EGO-SHOOTER

vorgestellt von Christian Müller



Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Jahrelang durften wir die Kämpfe von Luke Skywalker miterleben, jetzt schwingen wir als Jedi-Ritter selber ein Laserschwert. Und das bei zahlreichen Missionen in gelungener Grafik. Raven Software sei Dank. **90**

Ausgabe: 05/02 | Activision | Preis: ca. € 50,-

No One Lives Forever
Im Oktober ist es so weit. Dann greift sexy Cate Archer erneut zu ihren Waffen. Bis dahin können Sie ja schon einmal mit dem ersten Titel ins harte Agentenleben hineinschnuppern. **88**

Ausgabe: 05/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 26,-

Medal of Honor: Allied Assault (dt.)
Selten wurde ein Zweiter-Weltkriegs-Shooter so realistisch und spannend in Szene gesetzt wie **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)**. Besonderes Schmankerl: die stimmige Musik. **86**

Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,-

Aliens vs. Predator 2
Der Kampf zwischen Marines, Aliens und den High-Tech-Kopfgeldjägern geht in die zweite Runde. Geballtes SciFi-Abenteuer in grafisch ansehnlicher Aufmachung. Zusatz-Pack bereits im Laden erhältlich. **85**

Ausgabe: 12/01 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 45,-

Soldier of Fortune 2 (dt.)
Trotz der Entschärfung ist das actiongeladene Sölder-Spektakel immer noch spannend und sehenswert. Statt Menschen jagen Sie in der deutschen Fassung böse Androiden mit Naht im Gesicht. **84**

Ausgabe: 07/02 | Activision | Preis: ca. € 43,-

ACTION
TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Christian Müller





Operation Flashpoint
Sie wollen Soldat spielen, haben jedoch keine Lust, um fünf Uhr anzutreten? Dann greifen Sie zu **Operation Flashpoint**. Und wenn Ihnen das nicht Soldat genug ist, gibt's immer noch die Add-ons. **89**

Ausgabe: 07/01 | Codemasters | Preis: ca. € 45,-



Project I.G.I.
In Rambo-Manier aus dem Gebüsch zu hüpfen, wird nicht viel nützen. Denn hier ist Verstand und Taktik der Lösungsweg. Glauben Sie nicht? Dann investieren Sie 20 Euro und sehen Sie selbst. **88**

Ausgabe: 01/01 | Eidos | Preis: ca. € 20,-



Counter-Strike 1.5
Die Fehde zwischen Anti-Terror-Einheiten und Terroristen beherrscht immer noch die Online-Szene. Und aufgrund der stetig wachsenden Fan-Gemeinde wird das wohl auch noch länger so bleiben. **84**

Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 15,-



Ghost Recon
Ob in Romanen, Filmen oder gar Computer-Umsetzungen: Was der Bestseller-Autor Tom Clancy anpackt, verwandelt sich in spannungsgeladene Unterhaltung der Superlative. **83**

Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,-



Tribes 2
Auch wenn sich **Tribes 2** nie gegen die Konkurrenz durchsetzen konnte, schreien die Fans des Sci-Fi-Shooters nach Fortsetzung. Und die soll laut Entwickler sogar Ende des Jahres im Handel erhältlich sein. **82**

Ausgabe: 04/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 13,-

ACTION
ACTION-ADVENTURES

vorgestellt von Thomas Weiß



Mafia: The City of Lost Heaven
Filme wie *GoodFellas*, *Der Pate* oder *Die Unbestechlichen* stecken in jedem Detail! Ein Italo-Actionspiel mit einer Story, die auch im Kino gut aufgehoben wäre. Sollte neben **GTA 3** in Ihrem Regal stehen. **89**

Ausgabe: 10/02 | Take 2 | Preis: ca. € 45,-



Deus Ex
Wir finden: **Deus Ex** ist eines der besten Spiele aller Zeiten. Als charismatischer Alleskönner J. C. Denton schleichen, schießen und hacken Sie sich durch eine glaubwürdige Welt im **Blade Runner**-Stil. **89**

Ausgabe: 10/01 | Eidos | Preis: ca. € 20,-



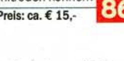
Grand Theft Auto 3
GTA 3 simuliert eine Großstadt, verschmelzt auf eine fesselnde Weise Action- und Rennspiel und war bis vor kurzem noch einzigartig. Jetzt hat es von **Mafia** ehrenwerte Gesellschaft bekommen. **89**

Ausgabe: 07/02 | Take 2 | Preis: ca. € 45,-



System Shock 2
Hätte es **System Shock 2** nicht gegeben, wäre **Deus Ex** nie entstanden. Der betagte, aber wegweisende Mix aus Action und Rollenspiel ist auch heute noch einen Blick wert – man muss doch mitreden können! **86**

Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,-





Evil Twin
Super Mario würde die Augen aufreißen und wegrennen, sähe er die fantastische Albtraumwelt von **Evil Twin**. Lassen Sie sich dieses Hüpfspiel – einzigartig in seiner Art – nicht entgehen. **85**

Ausgabe: 11/01 | Ubi Soft | Preis: ca. € 15,-

ACTION
SCIFI-ACTION

vorgestellt von Thomas Weiß



Aquanox
Vermutlich wird der Unterwasser-Shooter **Aquanox** bald vom Nachfolger **Revelation** von der Spitze verdrängt. Schon unsere News auf Seite 45 gelesen? Da steht alles drin, was Sie wissen müssen. **85**

Ausgabe: 03/02 | Fishtank | Preis: ca. € 20,-



Mechwarrior 4: Vengeance
Für Mech-Freunde ist das leicht angestaubte **MW 4** mangels Alternativen noch immer die einzige Option. Das umfangreiche Add-on **Black Knight** erhöht die Lebensdauer der Mischung aus Action und Taktik. **85**

Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Preis: ca. € 30,-



Starlancer
Am 4. 10. gibt es das Weltraumspiel nicht nur im **Action Pack** (enthält außerdem **Crimson Skies** und **Metal Gear Solid**), sondern auch in der Spielesammlung **Gold Games 6** neben zehn weiteren Titeln. **84**

Ausgabe: 06/00 | Microsoft | Preis: ca. € 35,-



Crimson Skies
Spiele wie **Strike Commander** wünschen wir uns wieder. **Crimson Skies** kommt dem schon recht nahe: viel Action, viel Story, viel Spaß. Wir wollen mehr! Erhältlich im **Action Pack**. **83**

Ausgabe: 11/00 | Microsoft | Preis: ca. € 35,-



X: Beyond the Frontier
Noch immer werkelt das deutsche Entwicklerteam Egosoft am Nachfolger **X2: Die Bedrohung**, der irgendwann in diesem Jahr erscheinen soll. Jungs, wird langsam Zeit, dass ihr das Ding fertig stellt! **80**

Ausgabe: 08/99 | THQ | Preis: ca. € 10,-



ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN

vorgestellt von Harald Wagner



Eurofighter Typhoon
Eine militärische Flugsimulation. Mit zeitgenössischen Flugzeugen. Die einzige weit und breit. Und weil das so ist, ist **Eurofighter Tycoon** die mit Abstand beste ihrer Art. Schon seit vielen Monaten. **88**

Ausgabe: 02/02 | Koch Media | Preis: ca. € 15,-



Comanche 4
Eine militärische Hubschraubersimulation. Mit zeitgenössischen Hubschraubern. Die einzige weit ... Nun gut, hier ist wenigstens Action drin. Jede Menge einsteigerfreundliche, umfangreiche Action. **83**

Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,-

B-17 Flying Fortress 2
Die einzige Bombersimulation überhaupt. Und schon deswegen spielenswert. Die Missionen sind es eigentlich nicht, aber die vielfältigen Aufgaben sind eine Herausforderung. **82**

Ausgabe: 01/01 | Infogrames | Preis: ca. € 15,-



Panzer Elite: Special Edition
Hätten Sie es gedacht? **Panzer Elite** ist die einzige verfügbare Panzersimulation! Schwer zu glauben, denn **Panzer Elite** war schon 1999 neu und gut. Warum werden solche Spiele nicht mehr entwickelt? **80**

Ausgabe: 11/01 | Jowood | Preis: ca. € 25,-

IL-2 Sturmovik
Noch eine militärische Flugsimulation. Aber mit Fliegern aus dem Zweiten Weltkrieg und nicht einmal die Einzige ihrer Art. Dafür aber die Allerschönste und die Simulationigste. Nur spielerisch dünn. **77**

Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,-

ACTION
GESCHICKLICHKEIT

vorgestellt von Thomas Weiß



Rayman 2: The Great Escape
Holla, macht das Laune. Der abgedrehte Held Rayman flitzt, hüpft und ballert sich durch die kunterbunten Levels, dass es eine wahre Freude ist. Schön, dass der Humor auch nicht zu kurz kommt. **83**

Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 10,-



Adventure Pinball
Wozu in eine Spielhalle gehen, wenn man es auf Dauer deutlich kostengünstiger haben kann? Rasant, grellbunt und Bumper bis zum Abwinken – so sieht eine gute Flipper-Simulation aus. **79**

Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,-



Ballerburg
Doofer Name, lustiges Spiel: Mit Kanonen, Katapulten und anderen Gerätschaften ballern Sie auf die Burgen Ihrer Mitspieler. Warum nicht auf die des Computers? Weil dessen KI viel zu unfair ist. **78**

Ausgabe: 01/02 | Ascaron | Preis: ca. € 35,-

Sheep, Dog 'n' Wolf
Willi E. Coyote ist eine arme Sau. Nie kriegt er den Roadrunner. Aber immer auf den Deckel. Da kann der sympathische Nixkönner Ihre Hilfe wirklich gut gebrauchen. Knifflige Aufgaben, viel Humor. **78**

Ausgabe: 11/01 | Infogrames | Preis: ca. € 45,-

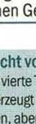


Star Monkey
Herrlich altmodisches Spielprinzip mit modernem Drumherum. Ballern, bis die Tastatur glüht, Extras aufsammeln und ... na ja ... ballern, bis die Tastatur glüht. Wir wollen mehr klassische Shoot 'em Ups! **75**

Ausgabe: 11/01 | smallrockets.com | Preis: ca. € 15,-

ABENTEUER
ADVENTURES

vorgestellt von Jochen Gebauer



Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der **Monkey Island**-Reihe überzeugt mit Rätseln, Humor und der witzigen, aber technisch angestaubten Comic-Grafik. Fans klassischer Adventures sollten es sich aber nicht entgehen lassen. **84**

Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,-



Grim Fandango
Designer-Legende Tim Schafer schickt den toten Manny durch eine skurrile Adventure-Welt mit knackigen Rätseln. Einzig die gewöhnungsbedürftige Steuerung stört das Knobel-Vergnügen. **81**

Ausgabe: 01/99 | THQ | Preis: ca. € 10,-



Das Geheimnis der Druiden
Bierernst, aber mit einer tollen Story rund um Verschwörungen und Intrigen geht es beim **Geheimnis der Druiden** zur Sache. Wer eine dichte Atmosphäre und klassische Rätsel mag, ist hier richtig. **78**

Ausgabe: 04/01 | CDV | Preis: ca. € 15,-



Monkey Island 3
Der Griff in die Mottenkiste lohnt sich: **Monkey Island 3** ist zwar schon steinalt, macht dank des genialen Humors aber immer noch Laune. Die Rätsel gehören zum Besten, was das Genre zu bieten hat. **78**

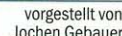
Ausgabe: 01/98 | THQ | Preis: ca. € 10,-



Gabriel Knight 3
Auch schon etwas in die Jahre gekommen, aber trotzdem einen Blick wert: das dritte Abenteuer von Gabriel Knight, der sich mit Tempelrittern, Vampiren und gut aussehenden Frauen herumschlägt. **72**

Ausgabe: 05/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 15,-

ABENTEUER – ROLLENSPIELE




vorgestellt von Jochen Gebauer

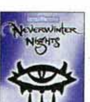
The Elder Scrolls 3: Morrowind
Na, schon Dagoth Ur besiegt? Ja? Dann werfen Sie doch einmal einen Blick auf www.morrowindfiles.com. Dort finden Sie jede Menge aktuelle Mods, neue Dungeons und frische Charakterklassen.
Ausgabe: 07/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- | **91**



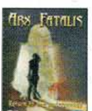
Baldur's Gate 2: Schatten von Amn
Der Geniestreich bleibt ungeschlagen – **Neverwinter Nights** hin oder her. Bessere Story, coolere Charaktere und umfangreichere Mini-Quests werden Sie nirgendwo finden – außer im Add-on.
Ausgabe: 11/00 | Virgin | Preis: ca. € 25,- | **89**



Gothic
Warten auf die Fortsetzung: Schaffen die Entwickler nach der Verspätung des ersten Teils den geplanten Termin im Oktober? Die spielbare Version macht jedenfalls noch mehr Spaß als der Vorgänger.
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | Preis: ca. € 10,- | **85**

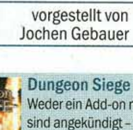


Neverwinter Nights
Die Fanseiten quellen über angesichts unzähliger neuer Dungeons, Gegner, Quests und Städte. Wer sich die Suche sparen will, legt einfach unsere letzte CD ein. Wir haben die besten zusammengestellt.
Ausgabe: 08/02 | Infogrames | Preis: ca. € 40,- | **84**



Arx Fatalis
Ein klassisches Rollenspiel in der großen Tradition der ersten 3D-Abenteuer von Origin. Die großen spielerischen Freiheiten lassen die allzu geradlinige Hintergrundgeschichte fast vergessen.
Ausgabe: 08/02 | Jowood | Preis: ca. € 40,- | **83**

ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE


vorgestellt von Jochen Gebauer

Dungeon Siege
Weder ein Add-on noch ein Nachfolger sind angekündigt – dabei laufen die Online-Spieler scharenweise zu **Neverwinter Nights** über. Wer ein Hack&Slay-Vergnügen sucht, ist aber goldrichtig.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | Preis: ca. € 49,- | **88**

Diablo 2
Warcraft 3 ist erschienen, **World of Warcraft** nicht vor 2004 zu erwarten – stellt sich die Frage, was Blizzard jetzt in Angriff nimmt. **Diablo 3**? Oder doch **Starcraft 2**? Wir halten Sie auf dem Laufenden.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 20,- | **86**

Vampire: Die Maskerade
Die beste Story des Genres: **Vampire** ist ein Schauerroman zum Selberspielen. Da sieht man auch gern über den einen oder anderen Fauxpas hinweg. Christof und die Blutsauger warten auf Sie.
Ausgabe: 06/01 | Activision | Preis: ca. € 15,- | **81**

Darkstone
Kunterbunt und schlecht übersetzt: Wer mit **Darkstone** liebäugelt, sollte auf die US-Version zurückgreifen. Geboten werden actionreiche Kämpfe, grelle Grafikeffekte und viele neue Ideen.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **78**

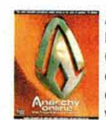
Nox
Das unkomplizierte Action-Rollenspiel der **C&C**-Macher ist ein Geheimtipp in so mancher Budget-Ecke. Gerade die Mehrspieler-Partien machen Laune. Technisch allerdings veraltet.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **77**

ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Jochen Gebauer



Dark Age of Camelot
Nie war ein Online-Rollenspiel in Deutschland so erfolgreich. Etliche Klassen und Fähigkeiten sorgen für Abwechslung. Neu sind die PvP-Server, die den Kampf innerhalb der Heimatwelt erlauben.
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | Preis: ca. € 30,- | **84**



Anarchy Online
Es ist ruhig geworden um Funcoms Sci-Fi-Online-Rollenspiel. Das soll sich aber mit dem in Kürze erscheinenden Add-on ändern. Viel Wert legt man dabei auf Abwechslung für erfahrene Spieler.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | Preis: ca. € 30,- | **81**



Everquest
Das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten ist nicht totzukriegen. Sony tut alles, um sein Vorzeige-Spiel am Leben zu erhalten. Bald erscheint das vierte Add-on, der Nachfolger ist für 2003 geplant.
Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- | **80**



Asheron's Call
„Nur" ein Geheimtipp: Microsofts Online-Rollenspiel stagniert, die Community bleibt klein, der Spaß aber nicht auf der Strecke. Zugänglichkeit und ein Schuss Abwechslung trösten über die Uralt-Technik hinweg.
Ausgabe: – | Microsoft | Preis: ca. € 50,- | **73**



Ultima Online
Liebhabern der legendären Rollenspiel-Serie bleibt wohl nur das Warten auf Richard Garriotts neues Projekt **Tabula Rasa**. Wann der „Meister" endlich Details dazu rausrückt, steht in den Sternen.
Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- | **71**

SPORT – SPORT-SIMULATIONEN



vorgestellt von Harald Wagner

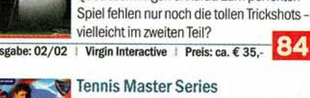
Virtua Tennis
Der beste Karrieremodus des Genres: Nach und nach schalten Sie neue Turniere frei und üben in motivierenden Mini-Spielen wie dem Bowlen mit der Filzkugel die komplexen Schlagvarianten.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | Preis: ca. € 45,- | **86**



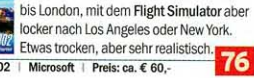
Links Championship Edition
Golf ist nicht jedermanns Sache, aber wer es mag, bekommt hier die überzeugendste Simulation der noblen Sportart. Malerische Landschaften, überzeugende Ballphysik, abwechslungsreiche Plätze.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Preis: ca. € 45,- | **85**



Jimmy White's Cueball World
Kneipe geschlossen, Spielpartner krank? Kein Problem. **Cueball World** simuliert das Queueschwingen akkurat. Zum perfekten Spiel fehlen nur noch die tollen Trickshots – vielleicht im zweiten Teil?
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 35,- | **84**




Tennis Master Series
Tennis Master Series ist eine der wenigen realistischen Sport-Simulationen, bei denen viel Wert auf Taktik statt auf spektakuläre Aktionen gelegt wird. Ohne exaktes Timing geht hier nix.
Ausgabe: 01/02 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 40,- | **82**

Microsoft Flight Simulator 2002
Fliegen ist teuer und schön. Für 60 Euro kommen Sie mit der Lufthansa nicht mal bis London, mit dem **Flight Simulator** aber locker nach Los Angeles oder New York. Etwas trocken, aber sehr realistisch.
Ausgabe: 01/02 | Microsoft | Preis: ca. € 60,- | **76**

SPORT – FUSSBALL-SPIELE



vorgestellt von Christian Müller



FIFA 2002
Frischer Wind dank neuem Pass-System – endlich wieder ein **FIFA**-Teil, der echte Innovation bringt. **FIFA 2003** steht schon in den Startlöchern und spielt sich in der Beta-Version noch glaubwürdiger.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **89**



FIFA 2001
Herrliche Fallrückzieher, Karl-Heinz-Riedle-Gedächtnis-Flugkopfbälle, Torhüter auf LSD – **FIFA 2001** ist nicht realistisch, aber spektakulär. Eher für Arcade- als für Simulations-Fans.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,- | **86**



FIFA Weltmeisterschaft 2002
Beinahe hätte es geklappt, das Wunder von Yokohama. Macht aber nix, denn bei **FIFA Weltmeisterschaft** haben Sie die Chance, den Brasilianern doch noch zu zeigen, was eine Harke ist.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **85**



FIFA 2000
Technisch hoffnungslos veraltet, aber genau die richtige Alternative für Spieler mit schwächeren Rechnern. Auch hier geht es eher arcadelastig zur Sache, Spaß macht das muntere Gebolze aber allemal.
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **84**

UEFA Challenge 2001/2002
Spielerisch ohne Chance gegen die **FIFA**-Reihe, aber dank der stimmungsvollen CL-Atmosphäre einen zweiten Blick wert: Zeigen Sie Toppi doch mal, wie man so einen Pott nach Vizekusen holt.
Ausgabe: 02/02 | Take 2 Interactive | Preis: ca. € 40,- | **73**

SPORT – AMERICAN SPORTS




vorgestellt von Christian Müller

NHL 2002
Die fast perfekte Eishockey-Simulation – wäre da nicht die immer noch schwache KI. Aber da **NHL 2002** gerade gegen menschliche Spieler einen Heidenspaß macht, sieht man gerne darüber hinweg.
Ausgabe: 11/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **90**



NBA Live 2001
Die NBA macht Pause, EA Sports arbeitet an **NBA Live 2003**. Wo die 2002er-Version geblieben ist? Gibt's nicht. Stattdessen versprechen die Entwickler eine komplett überarbeitete Fassung.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- | **89**



Madden NFL 2002
Bald geht sie wieder los, die Zeit, in der sich Kolosse auf unschuldige Quarterbacks und Wide Receiver werfen. Wem es zu doll in den Fingern kribbelt, der kann schon jetzt den Superbowl „vor"-spielen.
Ausgabe: 10/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **87**



NHL 2001
Nur einen Tick schlechter als **NHL 2002**, dafür aber eine Ecke günstiger. Wer damit leben kann, „nur" das zweitbeste Eishockey-Spiel aller Zeiten zu besitzen, ist hier goldrichtig. Ab zum Face-off!
Ausgabe: 12/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- | **86**



NHL 2000
Es geht noch billiger: **NHL 2000** macht ebenfalls eine Menge Spaß, hinkt den beiden Nachfolgern aber deutlich hinterher. Immerhin können Sie hier Ihr Gesicht auf eine Spielfigur „pappen".
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **84**

SPORT – MOTORSPORT



vorgestellt von Harald Wagner



Colin McRae Rally 2.0
Im wirklichen Leben ist Colin McRaes Spitzenposition in Gefahr, im Rennspielgenre macht sich Langeweile breit. Auch im September küren wir **Colin McRae Rally 2** zum besten Rennspiel des Monats.
Ausgabe: 01/01 | Codemasters | Preis: ca. € 15,- | **87**



Grand Prix 4
Ganz anders die Formel 1: Hier ist auch die aktuelle Saison langweilig. Wer zeigen will, wie schlecht er selbst gegen Schumi aussieht, setzt sich in eines der 22 völlig identischen Fahrzeuge von **GP4**.
Ausgabe: 08/02 | Infogrames | Preis: ca. € 40,- | **85**



Moto Racer 3
Und der Motorradsport? Nun, der interessiert kaum jemanden. Deswegen merkt auch kaum jemand, dass **Moto Racer 3** ein gutes und abwechslungsreiches Spiel mit völlig verkorkster Steuerung ist.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **82**

Rally Championship 2002
Der undankbare zweite Rally-Sim-Platz geht an **Rally Championship 2002**. Warum sind die Produktionszyklen so lang? Höchste Zeit für einen Nachfolger, der dann bitte zum Rasen und Driften einlädt.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,- | **82**



Rally Trophy
Und hier der Beweis, dass früher nicht alles besser war: Die Autos waren schöner, sie fuhren sich aber wie ein Walfisch. Wer Moby Dick durch Wüsten und Wälder tragen möchte, findet hier sein Aquarium.
Ausgabe: 12/01 | Jowood | Preis: ca. € 40,- | **82**

SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIEL

vorgestellt von Harald Wagner



Tony Hawk's Pro Skater 3
Modische Entgleisungen, sprachliche Abstrusitäten und eigene Musik beweisen, dass beim Skaten etwas Mystisches am Werk ist: Coolness! **Tony Hawk 3** gibt Gelegenheit, in diese Welt zu tauchen.
Ausgabe: 05/02 | Activision | Preis: ca. € 40,- | **91**



Need for Speed: Porsche
Wer aus dem Skate-Alter herausgewachsen ist, braucht ein neues Statussymbol. Die kostenintensive Gemächtverlängerung Porsche kommt da wie gerufen. Zum Probefahren gibt's alle Serienmodelle.
Ausgabe: 05/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 25,- | **85**



Tony Hawk's Pro Skater 2
Schon über ein Jahr alt, technisch veraltet und dennoch gefühlsecht – quasi das Gegenstück zu Rollschuhen und Ford Capri. **Tony Hawk 2** ist die preiswerte Eintrittskarte in den Club der coolen Jungs.
Ausgabe: 01/01 | Activision | Preis: ca. € 10,- | **85**

Crazy Taxi
Taxifahren ist cool – immerhin darf man Skater zur Halfpipe und Porschefahrer zur Werkstatt bringen. Damit den Fahrgästen das Hören und Sehen vergeht, darf man die Verkehrsregeln missachten.
Ausgabe: 09/01 | Vivendi | Preis: ca. € 40,- | **81**



Mat Hoffman's Pro BMX
Wem Skaten zu kommerzig ist, wer sein altes Kinderrad im Keller entdeckt hat oder wer gerne einer Randgruppe angehört, der darf BMX fahren. Spielerisch genau das Gleiche wie **Tony Hawk**.
Ausgabe: 01/02 | Activision | Preis: ca. € 35,- | **76**

SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!



Gurke des Monats

KlassiKicker

Was hat das Tischfußball-Spiel Subbuteo auf dem PC zu suchen? Nichts! Es gehört auf den Wohnzimmertisch. Da macht's nämlich wirklich Spaß.

Anbieter: Hemming AG | Preis: € 10,-

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Der König von Mallorca	Modern Games	1	09/02	€ 15,-
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
KlassiKicker	Hemming AG	3	10/02	€ 10,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Infogrames	5	04/02	€ 25,-
Der Clown	THQ	5	07/01	€ 20,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 20,-
Wardoves	CDV	6	08/01	€ 15,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Cubix: Race 'n Robots	Infogrames	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Big Brother 2	Infogrames	9	02/01	€ 15,-
Ibiza Babewatch	CDV	9	04/01	€ 25,-
Inline-Skating	Koch Media	9	10/01	€ 25,-
Superball	Software 2000	9	01/01	€ 25,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Quiztime	Ari Data	10	03/01	€ 25,-
Micro Scooter Challenge	Brightstar	11	11/01	€ 15,-
Girlscamp	Shoebox	12	06/01	€ 25,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Die Rache der Sumpfhühner 3	Koch Media	14	03/01	€ 15,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-
Hugo: Im Reich der wilden Tiere	NBG	14	07/01	€ 25,-
Quaaaak!	CDV	14	04/01	€ 10,-
G-Tok	Guildhall	15	06/01	€ 8,-
Hugo 8	NBG	15	01/01	€ 25,-
Sleepwalker	Koch Media	15	08/01	€ 15,-
VIP	Ubi Soft	15	06/02	€ 28,-
Uli Stein Kuss-Shooter	Ravensburger	15	07/01	€ 15,-
Moorhuhn: Winter-Edition	Ravensburger	16	07/01	€ 15,-
Worms Blast	Ubi Soft	16	05/02	€ 40,-
BSE Bomber	Koch Media	18	06/01	€ 15,-
Erik Zabels Cycling Manager	Singularity	18	01/02	€ 35,-
Simon Game Pack	Walk On Media	18	01/01	€ 25,-
Hiebe für Diebe	Ubi Soft	19	03/01	€ 10,-
M: Alien Paranoia	NBG	19	11/01	€ 20,-
Alarm für Cobra 11	THQ	20	07/01	€ 10,-
Hilfe! Ich bin ein Fisch!	Egmont Interactive	20	07/01	€ 35,-
Woody Woodpecker Racing	Konami	20	02/01	€ 30,-
Bacteria	Blackstar	20	02/02	€ 20,-
1193 A. D.	Blackstar	21	01/02	€ 20,-
Kick Off 2002	Acclaim	21	05/02	€ 15,-
Moorhuhn 3	Phenomedia	21	12/01	€ 13,-
WM Nationalspieler	Ubi Soft	21	08/02	€ 30,-
E.T. - Der Außerirdische	Ubi Soft	25	06/02	€ 30,-
Keep the Balance	Vivendi Universal	25	01/01	€ 5,-
Pulleralarm	CDV	25	01/01	€ 15,-
Wirst Du Milliardär?	Egmont Interactive	27	07/01	€ 25,-
Nightstone	Virgin Interactive	29	08/02	€ 40,-
Siege of Avalon	Blackstar	30	05/01	€ 15,-
Simon Pinball	Walk On Media	30	01/01	€ 25,-
TV Star	Infogrames	30	05/01	€ 10,-
European Super League	Virgin Interactive	31	07/01	€ 35,-
Galileo: The Game	Blackstar	31	09/02	€ 20,-
Software Tycoon	Blackstar	31	01/02	€ 25,-
Squad Leader	Infogrames	31	01/01	€ 30,-
Darts	Koch Media	32	03/01	€ 25,-
Super Taxi Driver	Hemming	32	01/01	€ 15,-
Typing of the Dead	Koch Media	32	04/01	€ 25,-
Team Telekom Eurotour Cycling	Dinamic	33	10/01	€ 20,-
Fußball Championship Quiz	Cryo	33	07/02	€ 16,-
Achterbahn Designer	Jowood	34	02/02	€ 35,-
Galaga: Destination Earth	Infogrames	34	01/01	€ 25,-
König Artus	Cryo	34	02/01	€ 40,-
Chicken Run	Eidos	35	02/01	€ 40,-
Star Wars: Battle for Naboo	Electronic Arts	35	06/01	€ 25,-
Car Tycoon	Fishtank Interactive	36	02/02	€ 40,-
Dragonfarm	Blackstar	36	07/02	€ 50,-
Buzz Lightyear	Disney Interactive	37	04/01	€ 20,-
Hundred Swords	Empire Interactive	37	01/02	€ 30,-
Ruhm & Reichtum	Cryo	37	01/01	€ 20,-
Druuna: Morbus Gravis	Virgin Interactive	38	02/02	€ 40,-
Eisenbahn.exe Professionell	Software Untergrund	38	04/02	€ 45,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich.



Mafia: The City of Lost Heaven

Eine ganz klare Redaktionsempfehlung: Versuchen Sie alles, um Mitglied dieser ehrenwehrten Familie zu werden. Schreiben Sie Wunschzettel, nehmen Sie Urlaub, rüsten Sie sich mit der neuesten Spieler-Hardware aus. Mafia ist eines der am besten erzählten Abenteuer, die Ihr PC bisher gesehen hat.

Anbieter: Take 2 | Preis: € 45,-

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
1914 - The Great War	70	09/02	€ 40,-
4x4 Evo 2	52	08/02	€ 40,-
Agassi Tennis Generation 2002	42	09/02	€ 30,-
Age of Wonders 2	84	08/02	€ 50,-
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt	59	09/02	€ 20,-
Anachronox	79	04/02	€ 20,-
Antz Extreme Racing	42	09/02	€ 33,-
Arx Fatalis	82	08/02	€ 40,-
Batman Vengeance	52	10/02	€ 30,-
Beachlife	74	10/02	€ 35,-
Beam Breakers	76	06/02	€ 40,-
Biathlon 2002	5	04/02	€ 25,-
Blood & Lace	48	05/02	€ 20,-
Blood Omen 2	62	06/02	€ 40,-
Britney's Dance Beat	20	09/02	€ 30,-
C&C: Renegade	72	03/02	€ 45,-
Capitalism 2	59	04/02	€ 25,-
Civilization 3 (dt.)	85	04/02	€ 45,-
Combat Mission 2	73	10/02	€ 40,-
Cossacks: Back to War	72	10/02	€ 35,-
Crazy Taxi	81	09/02	€ 40,-
Cubix: Race 'n Robots	7	05/02	€ 35,-
Cultures 2: Die Tore Asgards	84	05/02	€ 40,-
Defender of the Crown	28	05/02	€ 20,-
Destroyer Command	42	06/02	€ 46,-
Das Ding	83	10/02	€ 45,-
Das Geheimnis der Nautilus	51	06/02	€ 27,-
Delta Force Task Force Dagger	61	09/02	€ 30,-
Der Anschlag	69	08/02	€ 30,-
Der erste Kaiser	79	10/02	€ 40,-
Der Industriegigant 2	84	08/02	€ 45,-
Der König von Mallorca	1	09/02	€ 15,-
Die 24 Stunden von Le Mans	69	08/02	€ 20,-
Die Gilde	87	04/02	€ 40,-
Die Jagd auf den Roten Baron 2	49	08/02	€ 18,-
Die Sims: Urlaub Total (Add-on)	76	06/02	€ 22,-
Dino Island	73	07/02	€ 40,-
Divine Divinity	73	09/02	€ 45,-
Dragonfarm	36	07/02	€ 50,-
Duke Nukem Manhattan Project	77	07/02	€ 28,-
Dungeon Siege	88	06/02	€ 45,-
E.T. - Der Außerirdische	25	06/02	€ 30,-
Echelon	77	04/02	€ 51,-
Eisenbahn.exe Professionell	38	04/02	€ 45,-
Elvis	6	08/02	€ 10,-
End of Twilight	59	04/02	€ 30,-
Eurofighter T.: Operation Icebreaker	87	09/02	€ 25,-
Europa Universalis 2	65	05/02	€ 30,-
European Manager	42	07/02	€ 35,-
Everquest	80	04/02	€ 40,-
Everquest Gold (Classics)	80	04/02	€ 40,-
Evil Dead: Hail to the King	63	03/02	€ 15,-
F1 2002	77	07/02	€ 45,-
FIFA Weltmeisterschaft 2002	85	06/02	€ 40,-
Football Mania	63	09/02	€ 40,-
Freedom Force	81	05/02	€ 45,-
Fritz 7	82	01/02	€ 40,-
Fußball Championship Quiz	33	07/02	€ 16,-
Fußballmanager Fun	78	07/02	€ 30,-
Galileo: The Game	31	09/02	€ 20,-
Gangsters 2	55	04/02	€ 20,-
Ghost Recon	83	01/02	€ 45,-
Ghost Recon Collector's Pack (Classics)	83	06/02	€ 50,-
Ghost Recon: Desert Siege	79	05/02	€ 25,-
Gilbert Goodmate	70	05/02	€ 25,-
Global Operations	59	04/02	€ 45,-
Gore	50	08/02	€ 30,-
Grandia 2	71	05/02	€ 35,-
Grand Prix 4	85	08/02	€ 40,-
Grand Theft Auto 3	89	07/02	€ 45,-
Gut gemischt 2	38	09/02	€ 20,-
Heroes of Might & Magic 4	81	06/02	€ 45,-
Hidden & Dangerous Gold (Classics)	79	04/02	€ 18,-
Hot Wheels: Williams F1 Driver	52	06/02	€ 30,-
Hotel Gigant	52	07/02	€ 40,-
Incoming Forces	78	04/02	€ 50,-
IL-2: Eastern Thunder (Add-on)	70	07/02	€ 35,-
Jane's Attack Squadron	42	07/02	€ 30,-
Jerusalem: Die Heilige Stadt	69	04/02	€ 30,-
K.Hawk	68	07/02	€ 45,-
Kick Off 2002	21	05/02	€ 15,-
KlassiKicker	10	10/02	€ 10,-
Kohan: Ahriman's Gift	77	08/02	€ 40,-
Largo Winch	77	10/02	€ 45,-
Mafia	89	10/02	€ 45,-
Mall Tycoon	43	08/02	€ 30,-
MS Racing World - Kart 2002	78	07/02	€ 30,-
Micro Commandos	49	09/02	€ 35,-
Might & Magic 9	70	06/02	€ 45,-
Medieval: Total War	80	10/02	€ 40,-
Mobile Forces	56	07/02	€ 45,-
Moto GP	70	08/02	€ 40,-
Monsterville	52	06/02	€ 30,-
Myth 3	80	04/02	€ 15,-
Myth 3: The Wolf Age (Classics)	80	04/02	€ 27,-
NASCAR Racing 2002 Season	80	05/02	€ 45,-
Neverwinter Nights	84	08/02	€ 40,-
Next Generation Tennis	68	07/02	€ 30,-
Nightstone	29	08/02	€ 40,-
No One Lives Forever	88	05/02	€ 26,-
Oni	71	04/02	€ 8,-
Operation Flashpoint: Resistance	87	09/02	€ 30,-
PGA Championship 2001	78	04/02	€ 40,-
Port Royale	88	07/02	€ 45,-
Project Stars	61	10/02	€ 40,-
Railroad Tycoon 2 Platinum (Classics)	69	06/02	€ 12,-
Rayman M	61	03/02	€ 50,-
Salt Lake 2002	66	03/02	€ 40,-
Schiene & Straße	42	05/02	€ 40,-
Schizm	40	03/02	€ 14,-
Sea Dogs	66	04/02	€ 36,-
Simon the Sorcerer 3D	69	07/02	€ 40,-
Ski Park Manager	53	05/02	€ 40,-
Soldier of Fortune 2 (dt.)	84	07/02	€ 45,-
Space Haste 2	64	07/02	€ 20,-
Spider-Man: The Movie	69	07/02	€ 40,-
Star Trek: Bridge Commander	65	04/02	€ 40,-
SW: Galactic Battlegrounds Add-on	69	08/02	€ 20,-
Star Wars: Jedi Knight 2	90	05/02	€ 45,-
Star Wars: Starfighter	76	04/02	€ 49,-
Starmageddon	60	05/02	€ 40,-
Startopia	86	04/02	€ 20,-
Startopia (Classics)	86	04/02	€ 20,-
Stealth Combat	46	05/02	€ 26,-
Stirb Langsam: Nakatomi Plaza	61	06/02	€ 40,-
Sudden Strike: Total War 2 (Add-on)	70	06/02	€ 20,-
Sudden Strike 2	75	07/02	€ 45,-
Syberia	67	09/02	€ 45,-
Tactical Ops: Assault on Terror	80	09/02	€ 20,-
Taz Wanted	41	10/02	€ 33,-
Team Factor	57	07/02	€ 45,-
Tetris Worlds	70	05/02	€ 25,-
The Elder Scrolls 3: Morrowind	91	07/02	€ 40,-
The Italian Job	52	09/02	€ 45,-
The Three Stooges	19	05/02	€ 20,-
Three Kingdoms (Classics)	68	04/02	€ 20,-
Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen	68	04/02	€ 20,-
Tiger Woods PGA Tour 2002	83	05/02	€ 45,-
Tom & Jerry in Fists of Furry	38	09/02	€ 25,-
Tomb Raider: Die Chronik	79	04/02	€ 20,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	91	05/02	€ 40,-
VIP	15	06/02	€ 28,-
Virtua Tennis	86	05/02	€ 40,-
Warcraft 3	90	08/02	€ 45,-
Warlords Battlecry 2	72	05/02	€ 45,-
Warrior Kings	69	05/02	€ 50,-
WM Nationalspieler	21	08/02	€ 30,-
Worms Blast	16	05/02	€ 40,-
Xtreme Air Racing	62	09/02	€ 35,-
Zoo Tycoon: Dinosaur Digs	71	08/02	€ 30,-

ZUSATZ-CDS UND ADD-ONS VON A-Z



Age of Empires 2: Conquerors
Fünf neue Völker und 24 Technologien machen **Conquerors** zu einem Muss für **Age of Empires**-Fans. Ehrensache, dass auch frische Szenarien und Kampagnen nicht fehlen dürfen. So macht Geschichte Spaß.
Ausgabe: 10/00 | Microsoft | ca. € 30,- **85**



BG II: Thron des Bhaal
Das geniale Ende einer genialen Saga – **Der Thron des Bhaal** lässt Ihre Abenteuergruppe in ungeahnte Erfahrungsstufen aufsteigen und verwebt die offenen Enden der Handlung zu einem grandiosen Finale.
Ausgabe: 09/01 | Virgin Interactive | ca. € 25,- **91**

NEUZUGANG



Cossacks: Back to War
Zwar ohne Hauptprogramm spielbar, aber technisch und inhaltlich ein Add-on zum 2D-Echtzeit-Strategiespiel **Cossacks**. Acht neue Einheiten, zwei neue Nationen (Schweiz, Ungarn), insgesamt 100 Missionen.
Ausgabe: 10/02 | CDV | ca. € 35,- **72**



Die Siedler 4: Die Trojaner
Und sie wuseln immer noch – diesmal in vier neuen Kampagnen, eine davon mit den Trojanern. Online-Spieler freuen sich über den Kooperationsmodus, der in Mehrspieler-Schlachten für ordentlich Pep sorgt.
Ausgabe: 02/01 | Ubi Soft | ca. € 20,- **82**



Die Sims: Party ohne Ende
Da steppt der Bär: Ob beim Rodeo-Reiten oder Disco-Clubbing, Ihre Sims freuen sich über jede Fete. Klar, dass Sie das andere Geschlecht dabei mit Interaktionsmöglichkeiten betören oder auch verschrecken dürfen.
Ausgabe: 05/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- **79**



Ghost Recon: Desert Siege
Ihr Spezialkommando wird in die Wüste geschickt und muss sich in zehn anspruchsvollen Missionen bewähren. Zum Glück sind im Marschgepäck neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände.
Ausgabe: 05/02 | Ubi Soft | ca. € 25,- **79**



Op. Flashpoint: Red Hammer
Wodka und Pelzmütze rauskramen und zu zwanzig neuen Missionen antreten, aber zack, zack! **Red Hammer** liefert die Russen-Kampagne nach und bleibt dabei so realistisch und komplex wie das Hauptprogramm.
Ausgabe: 02/02 | Codemasters | ca. € 20,- **85**

Op. Flashpoint: Resistance
Antreten zum zweiten **Operation Flashpoint**-Add-on. Der neue Kriegsschauplatz bringt Ihnen herausfordernde Missionen und eine spannende Hintergrundgeschichte. Wir wollen mehr davon!
Ausgabe: 09/02 | Codemasters | ca. € 30,- **87**



Pharao: Kleopatra
Die ägyptische Schönheit Kleopatra steht im Mittelpunkt der Städtebau-Erweiterung. Wie schon im Grundspiel wollen Bürgerwünsche erfüllt, Feinde besiegt und Götter angebetet werden.
Ausgabe: 09/00 | Vivendi Universal | ca. € 25,- **81**



Tropico: Paradise Island
20 Missionen und frische Gebäude helfen Ihnen beim Bau eines noch schöneren Urlaubsresorts. Während Sie Pauschaltouristen zufrieden stellen, müssen Sie sich auch um Ihre Bevölkerung kümmern.
Ausgabe: 03/02 | Take 2 | ca. € 25,- **82**

Alarmstufe Rot 2 – Yuris Rache
Keine Änderungen am Gameplay, immer noch kein taktischer Tiefgang, aber satte 30 neue Einheiten, die Sie in Hollywood, London oder auf dem Mond in die Schlacht schicken. Atmosphärisch absolut top!
Ausgabe: 12/01 | Electronic Arts | ca. € 35,- **82**

Cossacks: The Art of War
So sieht eine gute Zusatz-CD aus: Fünf neue Kampagnen, zwei neue Völker, eine Online-Rangliste und die Möglichkeit, historische Schlachten nachzuspielen. Daran können sich andere Hersteller ein Beispiel nehmen.
Ausgabe: 12/01 | CDV | ca. € 30,- **77**

Diablo 2: Lord of Destruction
Endlich auch in 800x600 Bildpunkten: Das Action-Rollenspiel macht dank höherer Auflösung, eines neuen Kapitels und zwei frischer Charakterklassen (Druide und Amazone) gleich noch mal so viel Spaß.
Ausgabe: 08/01 | Vivendi Universal | ca. € 30,- **90**

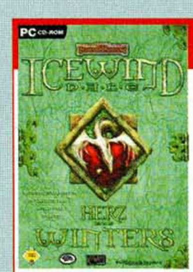


Die Siedler 4 Mission-Disk
Neu: Maya, Wikinger und Römer. Altbewährt: Das Spielprinzip rund um Siedlungsbau und Feindvernichtung. Das Fazit: Wer das Grundspiel mochte, darf loslegen, alle anderen bekommen wenig Neues geboten.
Ausgabe: 09/01 | Ubi Soft | ca. € 20,- **81**

Die Sims: Hot Date
Wer im richtigen Leben keinen Partner abbekommt, darf in diesem Add-on in das Reich der Sinnlichkeit eintauchen. Sex ist natürlich immer noch tabu, aber jetzt kann nach Herzenslust geknutscht und gefummelt werden.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- **81**



Die Sims: Urlaub total!
Nicht ganz so umfangreich wie die anderen **Sims**-Erweiterungen, aber immer noch empfehlenswert. Chill-out am Pool, Grillen am Strand und Shopping im Surfer-Laden: Gönnen Sie Ihren Sims eine Pause.
Ausgabe 06/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- **76**



Icewind Dale: Herz des Winters
Ein wenig kurz ist sie schon geraten, die Erweiterung des **AD&D**-Rollenspiels. Dafür gibt es aber die technischen Neuerungen aus **Baldur's Gate 2** und jede Menge neuer Monster, Gegenstände und Dungeons.
Ausgabe: 05/01 | Virgin Interactive | ca. € 25,- **77**

Patrizier 2: Aufschwung der Hanse
Hui, da steckt was drin: 25 neue Missionen, satte 30 frische Einheiten, Aufstiegsmöglichkeiten bis zum Edelmann und ein komplexer Karten-Editor. Wer da nicht die Segel setzt, ist selbst schuld.
Ausgabe: 12/01 | Infogrames | ca. € 30,- **85**



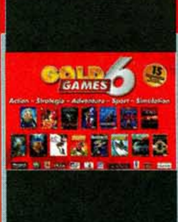
Sudden Strike: Forever
Da kriegen gestandene Generäle das Nervenflattern: **Sudden Strike: Forever** wartet mit knackigem Schwierigkeitsgrad, vielen neuen Einsätzen und Missionen und einem komplett überarbeiteten Interface auf.
Ausgabe: 05/01 | CDV | ca. € 30,- **79**



Zeus: Poseidon
Wer bei **Poseidon** alles richtig macht, darf am Ende sogar über das sagenumwobene Königreich herrschen. Dazu gibt's sehr viel Hintergrundwissen zur griechischen Mythologie und ein spannendes Aufbau-Spiel.
Ausgabe: 09/01 | Vivendi Universal | ca. € 25,- **81**

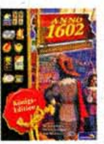
SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN

NEUZUGANG



Gold Games 6
Nehmen Sie Platz. Fertig? Okay: **Battle Realms, Die Siedler 4, Gothic, Evil Twin** – das sind nur einige Titel, die Ubi Softs unwiderstehliche Spielebox bietet. Geben Sie's zu, Sie haben weiche Knie!
Ubi Soft | ca. € 35,- **88**

Play the Games Vol. 4
Eine fast unschlagbare Ansammlung an Top-Hits. Vervollständigen Sie Ihre Spielesammlung unter anderem mit: **Sim City 3000, Grand Prix 3, Tomb Raider 4, Daikatana** oder **Commandos 2**.
Infogrames | ca. € 35,- **86**



Anno 1602 Königsedition
Jetzt aber schnell! Im Oktober soll **Anno 1503** erscheinen, bis dahin sollten Sie sich mittels Vorgänger schon mal warm spielen: In der **Königsedition** befindet sich das Hauptprogramm samt Add-on **Neue Inseln, neue Abenteuer.**
Infogrames | ca. € 20,- **85**



Patrizier 2 Gold-Edition
Patrizier 2 und das dazugehörige Add-on **Aufschwung der Hanse** ist friedvoller als das aktuelle **Port Royale**, aber nicht minder spannend. Also: **Gold-Edition** zulegen und vom Kleinunternehmer zum Großhändler aufsteigen.
Infogrames | ca. € 28,- **85**



Microsoft Action Pack
Abwechslung bestimmt das Leben. Ja? Dann könnte das **MS Action Pack** etwas für Sie sein. Darin gibt es den Weltraum-Shooter **Starlancer**, das Schleichspiel **Metal Gear Solid** und das actionlastige **Crimson Skies.**
Microsoft | ca. € 35,- **84**



Tropico Gold Pack
Einmal Diktator sein? Zack, zack! Bringen Sie Ihre Bananen-Republik auf Vordermann. Enthält das Hauptprogramm und das Add-on **Tropico Island.** Die neuesten Patches finden Sie auf unserer Heft-DVD.
Take 2 | ca. € 30,- **84**



Ghost Recon: Collector's Pack
Tom Clancy haben wir nicht nur Bestseller zu verdanken, sondern auch eine Menge Taktik-Shooter. **Ghost Recon** ist einer davon und gut obendrein. Außerdem im Pack: das Add-on **Desert Siege** und ein Batzen Bonusmaterial.
Ubi Soft | ca. € 50,- **83**



Play the Games Vol. 3
Der Nachteil: Die 15 Spiele in dieser Sammlung sind nicht die neuesten. Der Vorteil: Es sind viele – und sie sind gut. **Supreme Snowboarding, Dungeon Keeper 2, Commandos, Dark Project, Tomb Raider 3, Outcast, Driver** ...
Eidos | ca. € 35,- **83**



Half-Life Generation 3
Das **Generation 3**-Paket enthält neben **Half-Life (dt.)** die Add-ons **Opposing Force** (exzellent) sowie **Blue Shift** (gut). Die Online-Varianten **Team Fortress** und **Counter-Strike** sind auch mit drin. Sonst noch Wünsche?
Vivendi Universal | ca. € 30,- **82**



Pharao Gold
Aufbau, WiSim und Kampf sind die Elemente, die **Pharao** gut miteinander vermischt. Neben dem Hauptprogramm befindet sich noch ein weiterer Silberling in der Schachtel: das Add-on **Kleopatra.**
Vivendi Universal | ca. € 33,- **81**



EFT: Operation Icebreaker
Nach wie vor die beste und spannendste moderne militärische Flugsimulation. Toller Karriere-Modus, abwechslungsreiche Missionen. Enthält das Hauptprogramm und das Add-on **Operation Icebreaker.**
Rage Software | ca. € 25,- **87**



Diablo 2 Battle-Chest
Das Rundum-glücklich-Paket für Action-Rollenspieler und **Diablo 2**-Fans. Hauptprogramm inklusive Add-on **Lord of Destruction** und des offiziellen Lösungsbuchs. Satansbrut, wir kommen!
Vivendi Universal | ca. € 45,- **86**



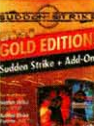
Age of Empires 2 Gold-Edition
Der Echtzeit-Knüller, zusammen mit dem umfangreichen Add-on **Conquerors** – das bedeutet monatelange Schlachten mit 18 neuen Völkern, 25 frischen Technologien und 50 Missionen. Ist Geschichte nicht toll?
Microsoft | ca. € 55,- **85**



Die Siedler 4 Gold
Hier gibt's mächtig was zu wuseln! In der **Siedler**-Box bewuselt sich das Hauptprogramm **Siedler 4**, die beiden Erweiterungen, zwei Mini-Spiele und ganz viel Bonusmaterial. Das ist Wuselspaß bis zum Abwuseln.
Ubi Soft | ca. € 50,- **85**



Mech Collection 1.0
Für Fans der Kampftitanen: Mit diesem Spielepaket schlagen Sie drei Fliegen mit einer Klappe: Enthalten ist das Action-Spiel **Mech Warrior 4** samt Add-on sowie der Strategie-Ableger **Mech Commander 2.**
Microsoft | ca. € 40,- **84**

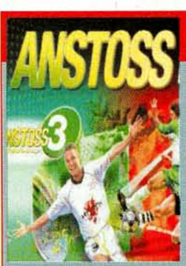



Sudden Strike Gold
Das goldene Paket enthält **Sudden Strike** inklusive Add-on **Sudden Strike Forever.** Das „Forever" sollten Sie übrigens fast wörtlich nehmen: Die Echtzeit-Schlachten auf den riesigen Karten werden Sie lange beschäftigen.
CDV | ca. € 45,- **84**

Voyager – Elite Force + Add-on
Ganz ehrlich: Das durchschnittliche Add-on zum hervorragenden Ego-Shooter brauchen Sie nicht. Aber: Einem geschenkten ... Also nehmen Sie es einfach, immerhin ist's in dem Spielepaket gleich dabei!
Activision | ca. € 30,- **84**



Gold Games 5
Hier ist für jeden etwas dabei: **Die Siedler 3, Rogue Spear, Warlords Battlecry, Tony Hawk's Pro Skater 2, Rayman 2, Pro Rally 2001, Battle Isle: Der Andosia Konflikt, Freedom, Chessmaster 8000** und mehr.
Ubi Soft | ca. € 35,- **83**



Anstoß Meister-Edition
Es wächst zusammen, was zusammengehört! In der Packung: Der Fußballmanager **Anstoß** sowie die Fußballsimulation **Anstoß Action.** Das Besondere: Beide Spiele dürfen kombiniert werden.
Infogrames | ca. € 35,- **81**

Tomb Raider 2-4 Collector's Value
In **Tomb Raider: The Angel of Darkness** werden Sie Lara nicht mehr wiedererkennen. Im Kontrast dazu steht dieses Spielepaket, das bis zum Rand voll gestopft ist mit drei klassischen **Tomb Raider**-Abenteuern.
Eidos Interactive | ca. € 50,- **81**

Gold **Games 6**



ERSTKLASSIG
Neben dem Rollenspiel-Epos Gothic finden sich jede Menge weiterer Hits in Ubi Softs neuer Spielesammlung.

Die sechste Gold-Games-Sammlung **überzeugt auf ganzer Linie.**

Fünfzehn zum Teil sehr aktuelle Spiele hat Ubi Soft in der neuen **Gold Games** zu einem erstklassigen Paket geschnürt. Abenteurer werden mit **Gothic**, **Pool of Radiance 2**, **Der Weg nach Eldorado** und **Grandia 2** ihren Spaß haben, Rennspiel-Fans freuen sich über **Motocross Madness 2** und **Rally Championship 2002**, Strategen kommen mit **Schiene & Straße**, **Silent Hunter 2**, **Conflict Zone**, **Warlords Battlecry 2**, **Die Siedler 4** und vor allem dank des innovativen Asia-Echtzeit-Strategie-Hit **Battle Realms** auf ihre Kosten. Und wer es dann doch etwas actionlastiger mag, kann mit **Rayman 2**, **Evil Twin** und **Starlancer** loslegen. Für alle Spiele liegen die Original-Handbücher als PDF-Dateien zum Ausdrucken auf den jeweiligen CDs bei. Besonders löblich ist, dass Ubi Soft gerade bei Problemkindern wie **Die Siedler 4** oder **Gothic** die aktuellen, gepatchten Versionen verwendet. Das würde man sich bei allen Spielesammlungen so wünschen.

TESTURTEIL CLASSICS
GOLD GAMES 6 — 88

ENTWICKLER	ANBIETER
Diverse	Ubi Soft
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 35,-	Oktober 2002
USK	**SPRACHE**
Ab 16 Jahren	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GOLD GAMES 5** oder **PLAY THE GAMES VOL. 4** mochten.

Diablo **2**



Der Action-Rollenspiel-Dauerseller zum Kampfpreis: Dank des süchtig machenden Spielprinzips, der unzähligen Monster und Gegenstände, immer neuer Dungeons und des genialen Battle.net gehört **Diablo 2** noch nicht zum alten Eisen. Wer sich nach ein paar Monaten mit allen fünf Klassen durchgekämpft hat, greift zu dem Add-on **Lord of Destruction**. Fazit: Eine höhere Langzeitmotivation für so wenig Geld finden Sie sonst nirgendwo.

TESTURTEIL CLASSICS
DIABLO 2 — 86

ENTWICKLER	ANBIETER
Blizzard	Vivendi Universal
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 15,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DUNGEON SIEGE** oder **NOX** mochten.

Empire **Earth**



Und noch ein extralanges Spielvergnügen: Das Echtzeitstrategie-Spiel gibt's jetzt auch für den kleinen Geldbeutel. Sie führen ein Volk durch viele geschichtliche Epochen von der Steinzeit bis in das moderne Raumschiffzeitalter, bauen Siedlungen auf, bekämpfen Ihre Feinde und schließen Bündnisse. Die spannenden, sehr stark geskripteten Missionen heben **Empire Earth** wohltuend vom Echtzeitstrategie-Einerlei ab. Gehört in jede Sammlung!

TESTURTEIL CLASSICS
EMPIRE EARTH — 87

ENTWICKLER	ANBIETER
Stainless Steel S.	Vivendi Universal
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 20,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **AGE OF EMPIRES 2** oder **ALARMSTUFE ROT 2** mochten.

Fußballmanager **2002**



Passend zum Start der neuen Bundesliga-Saison gibt es den Referenz-Manager von Electronic Arts für deutlich weniger Geld zu haben. Unzählige Funktionen, der brillante Kommentar-Modus, alle Originalnamen (natürlich aus der letzten Saison) und ein leistungsstarker Editor machen den **Fußballmanager 2002** zu einem Pflichtkauf für Fans von Bayern, Dortmund und Co. Ob der VfL Bochum bei Ihnen auch so einen fulminanten Start hinlegen wird?

TESTURTEIL CLASSICS
FUSSBALLMANAGER 2002 — 86

ENTWICKLER	ANBIETER
Electronic Arts	Electronic Arts
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ohne	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ANSTOSS 3** oder **MEISTER TRAINER** mochten.

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
NEU Arcanum	Vivendi Universal	78	€ 13,-
Airline Tycoon Evolution	Monte Cristo	72	€ 40,-
Black & White	Electronic Arts	92	€ 20,-
NEU Bundesliga Man. X - 2002	Blackstar Multimedia	68	€ 20,-
C&C: Theatre of War	Electronic Arts	79	€ 50,-
Comanche Gold	ak Tronic	67	€ 10,-
Commandos 2 DVD-Edition	Eidos	90	€ 46,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
NEU Diablo 2	Vivendi Universal	86	€ 15,-
Die Siedler 4 Gold	Ubi Soft	85	€ 50,-
Die Völker 2 Gold Edition	Jowood	74	€ 25,-
NEU Empire Earth	Vivendi Universal	87	€ 18,-
Fallout Radioactive	Virgin Interactive	80	€ 20,-
NEU Fußballmanager 2002	Electronic Arts	86	€ 32,-
Gabriel Knight 3	Vivendi Universal	72	€ 15,-
Giants	Virgin Interactive	78	€ 11,-
NEU Gold Games 6	Ubi Soft	88	€ 35,-
Hidden & Dangerous Gold	Take 2	74	€ 15,-
Icewind Dale	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Icewind Dale: Herz d. Winters	Virgin Interactive	82	€ 9,-
Legendary Lords Collection	Vivendi Universal	75	€ 15,-
Lucas Arts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
Myth 3	Take 2	80	€ 15,-
NASCAR Racing 4	Vivendi Universal	81	€ 13,-
No One Lives Forever	Vivendi Universal	88	€ 26,-
Nocturne	Take 2	82	€ 19,-
Pizza Connection 2	ak Tronic	75	€ 10,-
Pro Rally 2001	Ubi Soft	76	€ 10,-
Rayman 2	ak Tronic	83	€ 10,-
Rogue Spear	ak Tronic	75	€ 10,-
Red Faction	THQ	76	€ 20,-
S.W.I.N.E.	Fishtank	81	€ 15,-
Sacrifice	Virgin Interactive	83	€ 11,-
Serious Sam 2	Take 2	73	€ 20,-
ST: Voyager - Elite Force Double Pack	Activision	79	€ 20,-
Starfleet Command	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Startopia	Eidos	86	€ 20,-
Stronghold Deluxe	Take 2	84	€ 26,-
Throne of Darkness	Vivendi Universal	73	€ 15,-
Tomb Raider 2-4 - DVD	Eidos	86	€ 50,-
Totally Sports	Blackstar Multimedia	62	€ 15,-
Totally Strategy	Blackstar Multimedia	79	€ 25,-
Tropico Gold Pack	Take 2	84	€ 30,-
Worms Armageddon	ak Tronic	68	€ 10,-
NEU Zeus	Vivendi Universal	81	€ 15,-

TOP 10

N = Neu im Programm!

Arbeitsspeicher und CPUs ... Preise auf Anfrage!

Der Computerhardware-Versand

www.FortKnox.de

COMPUTER GMBH
Rotter Bruch 26b, 52068 Aachen

ServiceShopping für Preisbewußte

BESTELLTELEFON: 0800-3678566 • BESTELLFAX: 0800-3678329
Gebührenfrei / Mo - Fr 8.00 - 20.00 Uhr · 24 Stunden täglich
E-MAIL: info@fortknox.de

SERVICE TELEFON: 01802-3678566 (0,06 €/Anruf) • E-MAIL: service@fortknox.de

Grafikkarten

		€
V1E	ASUS 7100 Pro MX-400 TV-OUT 64MB	101.00
TOP VHS	ASUS V8420TD GF4 TI4200 DDR 64MB	191.00
VHT	ASUS V8420TD GF4 TI4200 DDR 128MB	216.00
V0K	ASUS V8460UltraDT GF4 TI4600 DDR 128MB	455.00
V0L	ASUS V8460UltraDVI GF4 TI4600 DDR 128MB	489.00
V07	ATI XPert- 98 Pro PCI 8MB	33.50
V1T	ATI Radeon 7000 DVI/TV-OUT 32MB	51.00
N VHZ	ATI Radeon 9000 Atlantis DVI 64MB	116.00
N VIB	ATI Radeon 9000-LE Atlantis TV-OUT 64MB	89.00
V0P	Gainward PPPro600 GF4 TV-OUT 64MB	89.00
VAA	Gainward PPPro650XP-GS GF4 TV-OUT 64MB	155.00
V8X	Gainward Ultra750-GS GF4 TV-OUT 128MB	429.00
VH0	Gainward PP-MX600 GF4 TV-OUT 128MB	99.00
TOP VZ8	Hercules Prophet FDX 8500LE 64MB bulk	109.00
N VHV	Matrox Parhelia CRT/2xDVI 128MB	389.00
V2Y	MSI MS-8860 MX420 GF4 TV-OUT 64MB	82.50
N VHM	MSI MS-8870 TI4200 GF4 TD 64MB	189.00
N VHY	MSI MS-8870 TI4200 GF4 TD 64MB	182.00

DVD

		€
CZ3	Philips DVDRW208K DVD+RW bulk	277.00
N CZC	Philips DVDRW228R DVD+RW/+R retail	419.00
CZ7	Philips DVDRW288B DVD+RW/+R bulk	395.00
CZ0	Ricoh MP5125ADP DVD+RW/+R Kit	419.00
CU4	Cyberdrive DM166 DVD-ROM 16*/40* retail	47.00
C05	Pioneer DVD-106S DVD-ROM 16*/40* Slot-in	57.00
C08	Pioneer DVD-116 DVD-ROM 16*/40* Schublade	53.50
CW0	LG DRD 8160B DVD-ROM 16*/48* retail	49.00
CN6	Lite-On LTD-163-02VH DVD-ROM 16*/48* retail	49.50
CR9	Toshiba SD-M1612 DVDROM 16*/48* intern bulk	49.50

CD-Writer

		€
CW6	LG W8320B-B 32*/10*/40* bulk	67.50
CZ8	LG W8480B/B 48*/16*/40* bulk	108.00
N CZB	LG C4320BB 32*/10*/40*/16* combo	115.00
CW2	CR 480ATE 32*/12*/40* bulk	69.50
CZ5	CR 485CTE 40*/20*/48* retail	87.50
TOP CV6	Cyberdrive CW-058D 32*/12*/48* retail	64.00
CW8	LG W8320B-R 32*/10*/40* retail	71.00
CX9	LiteOn LTR40125S 40*/12*/48* retail	78.50
CW1	Philips PCRW-1610B 16*/10*/40* bulk	53.00
CX8	Ricoh MP7320ADP 32*/10*/40* Kit	74.50
CY8	Ricoh MP8088P USB 8*/8*/24* retail	207.00
CX0	Ricoh MP9200AR 20*/10*/40*/12*	129.00
CX4	Traxdata 24*/12*/40* Kit	78.00
CX5	Traxdata 32*/10*/40* Kit	83.50
CX6	Traxdata 40*/12*/48* Kit	81.50
CZA	Traxdata 48*/12*/48* retail	104.00

Mainboards (Sockel 462)

		€
N B4W	Abit AT7/XP MAX 462	199.00
B1I	Abit KR7A Raid 462	166.00
B7Q	Abit KX7-333 Raid 462	132.00
B70	ASUS A7V266-C/WA 462	91.00
N B5X	ASUS A7V8X/LAN/SATA/PA/Fir 462	179.00
BY8	Elite (ECS) K7S5A 462	65.00
B1F	Elite (ECS) K7S5A Lan 462	69.50
B6K	Elite (ECS) K7S6A 462	66.00
B6S	Elite (ECS) K7VMM2.1A 462 M-ATX	68.00
B7P	Elite (ECS) K7VTA3 3.1 462	69.00
BX8	Elite (ECS) K7VZA3.0A 462	54.00
B3U	Epox EP-8K3A DDR 462	109.00
B4U	Epox EP-8K3A+ DDR 462	125.00
N B9V	Epox EP-8K5A2 DDR 462	118.00
N B1W	Epox EP-8K5A2+ DDR 462	137.00
N B6W	Gigabyte GA-7VR DDR 462	95.00
B9E	Gigabyte GA-7ZX-E 462	69.00
B2F	MSI 6330 K7T Turbo-2 462	82.00
TOP B8S	MSI 6380 K7T 266Pro2A 462	79.00
N B5V	MSI 6380 KT3 Ultra2 DDR 462	116.00
N B8V	MSI 6380 KT3 Ultra2-BR DDR 462	165.00
N B6V	MSI 6380 KT3 Ultra2-R DDR 462	146.00
B6M	Shuttle AK32/2 SD+DDR 462	66.00

Mainboards (Sockel 478)

		€
B3T	Abit BD7-II P4 478 S-ATX	124.00
N B2W	Abit BG71 P4 478 S-ATX	99.00
N B3W	Abit IT7/XP Max P4 478 S-ATX	205.00
B8U	Abit SA7 P4 478 S-ATX	91.50
N B5W	Abit SR7-8X P4 478 S-ATX	116.00
B4Q	ASUS P4B533 478 S-ATX	173.50
B5Q	ASUS P4B533-E/Lan/F/R 478 S-ATX	199.00
N B3X	ASUS P4S8X/LAN P4 478 S-ATX	146.00
N B2X	ASUS P4S8X/LAN/SATA/1394 478	173.00
N B4X	ASUS P4SE/PA P4 478 S-ATX	95.00
N B7V	Elite (ECS) P4S5A/DX 478 S-ATX	71.50
N B7X	Elite (ECS) P4VXAD 3.1A 478	66.00
B1V	Epox EP-4G4AN 845 P4 478 S-ATX	146.00
N B7W	Gigabyte GA-8IE P4 478 S-ATX	115.00
N B8W	Gigabyte GA-8IEX P4 478 S-ATX	139.00
N B9X	Gigabyte GA-8IEXP P4 478 S-ATX	164.00
N B8X	Gigabyte GA-8IHXP P4 478 S-ATX	198.00
N B1Z	MSI 6567 645 E Max2-L 478 S-ATX	113.50
N B2Z	MSI 6567 645 E Max2-LRU 478	133.00
B30	Shuttle PC-SS50 478 F-ATX	306.00
N B9W	Shuttle PC-SS51 478 F-ATX	399.00

Festplatten IDE / SCSI

		€
F1E	Conner/Excelstore 15.2GB CT215	64.00
F3L	Conner/Excelstore 20.0GB ES3220	66.00
F6L	Conner/Excelstore 40.0GB ESJ240	81.50
F2M	IBM 20GB IC35L020-AV-VA	77.00
F6F	IBM 40GB IC35L040-AV-VA	84.50
F0F	IBM 40GB IC35L040-AV-VN	84.50
B3I	IBM 60GB IC35L060-AV-VA	97.00
F7F	IBM 80GB IC35L080-AV-VA	117.00
F8F	IBM 120GB IC35L120-AV-VA	172.50
F4F	Maxtor 20GB DM D740X 6L020J1	77.50
TOP F0E	Maxtor 40GB DM 540X-4D 4D040H2	82.00
F8B	Maxtor 40GB DM D740X 6L040J2	87.50
F9K	Maxtor 40GB DM D740X 6L040L2	89.50
F3B	Maxtor 80GB DM 540X 4K080H4	105.00
F7K	Maxtor 80GB DM D740X 6L080L4	121.50
F5E	Maxtor 80GB DM D740X 6L080J4	119.00
F3P	Seagate 40GB Barracuda IV	86.50
F3Q	Seagate 40.8GB U6	81.00
F3T	Seagate 80.0GB U6	103.00
FX8	WD 40GB WD400BB Caviar	89.00
F4I	WD 80GB WD800AB Caviar	113.00
F3M	WD 100GB WD1000BB Caviar	171.00
F5G	WD 120GB WD1200BB Caviar	195.00
F4H	WD 120GB WD1200JB Caviar	231.00
F8L	IBM SCSI 146.8GB U320 IC35L146XW-DY-10-0	1289.00
F7E	Maxtor SCSI 18.2GB U320 Atlas 10KIII	181.00
FR3	Quantum SCSI 9.1GB U160 Atlas V	65.00

Monitore VGA

		€
TOP MP2	Belinea 17" 103026 70khz TCO99	147.00
MN6	Belinea 17" 103055 95khz TCO99	219.00
MJ9	Belinea 17" 103045 86khz TCO99	168.00
MN2	Belinea 19" 106055 96khz TCO99	271.00
MD5	Belinea 21" 108025 107khz TCO99	595.00
MM3	iiyama 17" HM703UT 96khz TCO99	314.00
MN9	iiyama 19" LS902UT 96khz TCO99	249.00
ML5	Samsung 15" Samtron 56E 55khz TCO95	134.00
ML3	Samsung 17" Samtron 76E 70khz TCO99	151.00
MK1	Samsung 17" Samtron 76DF 70khz TCO99	171.00
ML1	Samsung 17" Samtron 76P 96khz TCO99	189.00
ML6	Samsung 19" Samtron 96BDF 85khz TCO95	266.00

Monitore TFT

		€
N MR1	Belinea 15.0" LCD 101536 61khz	399.00
N MR3	Belinea 15.0" LCD 101537 61khz	399.00
N MR5	Belinea 15.0" LCD 101555	404.00
ME0	Belinea 15.1" LCD 101540 61khz	509.00
N MR2	Belinea 17.0" LCD 101715	599.00
MQ0	Belinea 17.4" LCD 101740 80khz	829.00
N MR4	Belinea 18.1" LCD 101830	939.00
MM0	EIZO 15.0" LCD-TFT L365	679.00
M01	Hercules 15" Prophetview 720	519.00
MQ6	Hercules 17" Prophetview 920	861.00
MO0	iiyama 15.0" AX3817UT	464.00
MO8	iiyama 17.0" AS4314UT	749.00
MN0	Samsung 15.0" Samtron 51S	464.00
MM2	Samsung 17.0" Samtron 71S	699.00
L85	ultron 15.0" LCD UL150 plus mit Lautsprecher	499.50
L86	ultron 17.0" LCD UL250	799.50

Gehäuse

		€
G66	ATX-Miditower SerieIII 300W PFC	44.00
G70	ATX-Desktop SerieIII 350W PFC	47.00
G68	ATX-Bigtower SerieIII 300W PFC	64.00
TOP G94	ATX-Miditower (6001L) 300W PFC	39.00
G92	ATX Desktop Chenbro Mars 300W A4751	87.00
G77	ATX Desktop Chenbro 300W VALUE-4781	89.00
G90	Miditower Aluminium silber 400W PFC	142.00
G97	Miditower Aluminium schwarz 400W PFC	139.00
N G3C	Miditower Alu-Matt silber 430W USB	129.00
N G2B	Chieftec Dragon Bigtower 300W beige	125.00
N G3B	Chieftec Dragon Bigtower 300W schwarz	125.00
N G4B	Chieftec Dragon Bigtower 300W blau	139.00
N G5B	Chieftec Dragon Bigtower 300W silber	139.00
N G6B	Chieftec Dragon Miditower 300W beige	109.00
N G7B	Chieftec Dragon Miditower 300W schwarz	109.00
N G8B	Chieftec Dragon Miditower 300W blau	115.00
G2A	Miditower Nokia-Design 300W anthrazit	44.00
G3A	Miditower Nokia-Design 300W beige	44.00
L73	ultron Miditower UG30A 300W USB anthrazit	59.95
L74	ultron Miditower UG30S 300W USB schwarz	59.95
L72	ultron Miditower UG30W 300W USB weiss	49.95
L76	ultron Miditower UG60S 300W USB schwarz	89.95
L75	ultron Miditower UG60W 300W USB weiss	79.95

Gehäusezubehör

		€
N G1B	Evolution Dämm-Matten Set EQ für Bigtower	48.00
N G0B	Evolution Dämm-Matten Set EQ für Miditower	39.00
G6A	XBlue Dämm-Matten Set für Bigtower	39.00
G5A	XBlue Dämm-Matten Set für Miditower	33.00
G4A	ATX-Netzteil 350W mit PFC	23.00
G76	ATX-Netzteil 400W mit PFC	33.00
L71	ultron Netzteil UN300	35.00
G7A	ATX-Netzteil 300W Enermax Akt.PFC FM retail	57.00
N G4C	ATX-Netzteil 350W Enermax Akt.PFC FCA	99.00
G8A	ATX-Netzteil 350W Enermax Akt.PFC FM retail	69.00
N G5C	ATX-Netzteil 431W Enermax Akt.PFC FCA	139.00

MIX [AUSZUG von mehr als 10.000 Produkten]

		€
L53	ultron Quintius 120W Aktivboxen retail	9.95
L51	ultron Octavus 240W Aktivboxen retail	19.95
L55	ultron Quintius 420W Aktivboxen schwarz	29.95
N A2C	Creative Soundworks SBS 250s Aktivboxen	25.00
N A3C	Wavemaster MX-1 1200W Aktivboxen retail	99.00
L78	ultron CD-R 700MB 40x Jewelcase 10 Stk.	5.95
L77	ultron CD-R 700MB 40x Slimcase 10 Stk.	4.95
RC1	Verbatim CD-RW 700MB 10x	1.99
RD3	Trax CD-RW 700MB 10x 10 Stk.	17.99
CS8	Cyberdrive CDROM 52* retail	27.00
CH8	Lite-On LTN-526D CDROM 52* bulk	26.00
Q91	DAWI PCI DC-133 Ultra DMA Raid retail	67.00
PY1	Spire Copper CPK SOA; XP1700+ Base	18.00
L61	ultron CPK SOA; XP1900+	14.95
PW9	CoolerMaster Silent CPK SOA; XP2100+	32.00
P8S	Spire SkiveStream CPK SOA; XP2200+	21.00
P5A	Spire Wärmeleitpaste A STARS-700 silber	9.00
SD9	Mustek Digitalcamera Gsmart-300 USB	69.00
SN3	SPYPEN Camera MEMO 1.3 Megapixel	112.00
L91	ultron CompactFlash Card Adapter PCMCIA	15.95
SL4	Apacer CompactFlash Card 64MB	39.00
SL5	Apacer CompactFlash Card 128MB	65.00
SL2	Apacer CompactFlash Card 256MB	119.00
L87	ultron CompactFlash Card 32MB	29.95
L88	ultron CompactFlash Card 64MB	44.95
L89	ultron CompactFlash Card 128MB	79.95
L90	ultron CompactFlash Card 256MB	149.95
S02	PenDrive/USB-Disk 32MB	44.00
S04	PenDrive/USB-Disk 128MB	89.00
TOP L13	Teac Diskettenlaufwerk 3.5" 1.44MB	9.99
TOP SN9	Canon Smartbase MPC 600F	429.00
DM2	Canon S630	179.00
DN3	HP Deskjet 845C	74.00
Y68	Anubis Headset (für Anschluss an Soundka.)	9.95
A0A	Plantronics Headset audio90 Hifi	39.00
ND2	Edimax Printserver PS-3101P 3x Parallel	99.00
H99	AVM Fritz-Card ISDN-Karte PCI 2.0	66.00
JD6	Thrustmaster Tacticalboard Joystick	75.00
JC9	Thrustmaster FF GT RacingWheel Ferrari	94.00
H69	Modem Intern V90 retail	9.00
HE4	Devolo Microlink 56K Fun II Faxmodem retail	53.00
HC9	Elsa MicroLink FUN ADSL USB retail	99.00
J41	QTronix 2 Tastenmaus PS2 retail	3.00
NC9	Edimax PCI EN9130TX 100Mbi Netzwerkkarte	14.00
L59	ultron PCI UNE110TX 100Mbi Netzwerkkarte	14.95
N36	Patchkabel RJ45 0,5m S/UTP C5	3.50
N ND1	Edimax DSL & Cable Router + 4x Switch	99.00
TOP L81	ultron UNS80 8*RJ45 Desk-Switch metallic	59.95
P6A	Mustek ScanExpress A3 USB	166.00
I71	MS WINDOWS XP Home Edition DSP	111.00
X36	SB PCI Soundkarte 128 bulk	17.90
L57	ultron PCI Soundkarte 6 Kanal 5.1 retail	29.95
A87	Creative Surroundsystem 4PointSurround 1600	62.50
A6A	Logitech Surroundsystem Z-540	79.00
A8B	ultron Surroundsystem 550W 4.1	49.95
A0C	ultron Surroundsystem 650W 5.1 mit Fernbed.	99.95
A1C	ultron Surroundsystem 850W 5.1	79.95
T57	QTronix Scorpius Tastatur W98 PS/2	8.65

SPEZIAL

Nur 4,90 € Versandkosten pro Lieferung plus Nachnahme sowie 1,53 € Nachnahme pro Paket auf die Postrechnung bei Online-Bestellungen!

Alle Bestellungen ab einem Warenbestellwert von 399,- € versandfrei!

Alle Preise verstehen sich inkl. der gesetzl. MwSt. Es gelten die AGB und Garantiebedingungen der FortKnox Computer GmbH. Alle Angebote sind freibleibend, zzgl. € 7,50 Versandkostenpauschale pro Lieferung und Nachnahme.
Irrtümer, Druckfehler, Preisänderungen vorbehalten. Alle genannten Produkte sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.
Hiermit machen wir Sie auf Ihr Widerrufsrecht aufmerksam!

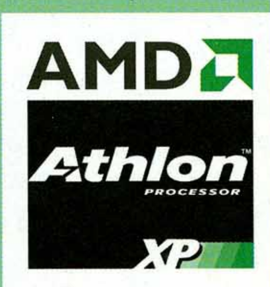
Preis-/Verfügbarkeitsstand 09.08.2002

DIE AMD SEPTEMBER-ONLINE-VERLOSUNG!

Gewinnen Sie in unserer September-Online-Verlosung

1. einen AMD XPAthlon™ 2000+
2. einen AMD XPAthlon™ 1800+
3. einen AMD XPAthlon™ 1700+

Mehr dazu ... ab dem 1. September 2002
.... online unter www.fortknox.de!

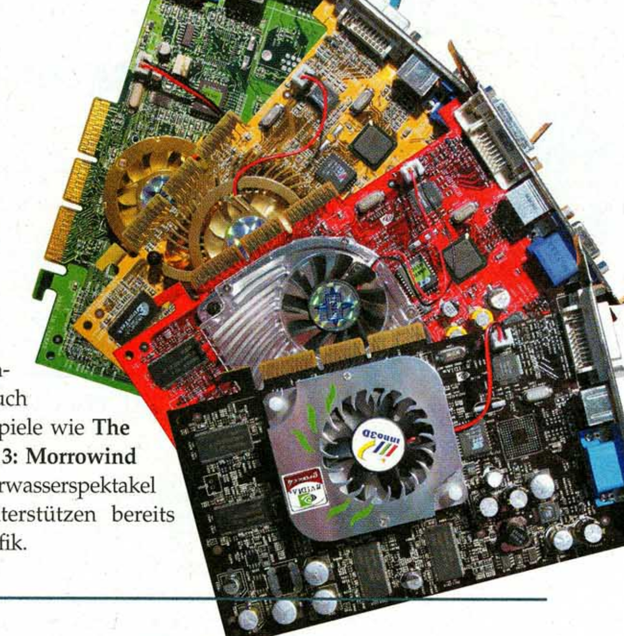


Quick-Shop: www.fortknox.de



Grafikkarten

Kaufberatung Schritt für Schritt: Welche Platinen mit Ihrem PC und Ihrem Geldbeutel kompatibel sind.



Sparsame Spieler greifen zu den günstigsten Grafikkarten von Nvidia (Geforce), Ati (Radeon/7500) und ST Microelectronics (Kyro I und II). Etwas schneller und teurer wird's mit den Geforce2-Ti-Karten oder Geforce4-MX-440/460-Platinen. Sparsame 3D-Fans rüsten auf eine günstige DirectX-8-Karte um (Radeon 8500/LE, Geforce4 Ti-4200) oder Geforce3. Nur damit werden zukünftige Ego-Shooter wie **Unreal Tournament 2003** in voller Grafikpracht erstrahlen. Aber auch aktuelle 3D-Spiele wie **The Elder Scrolls 3: Morrowind** und das Unterwasserspektakel **Aquanox** unterstützen bereits DirectX-8-Grafik.

WELCHER CHIP FÜR WELCHEN PROZESSOR?

Prozessor	Grafikkarten bis 100 Euro	Grafikkarten bis 200 Euro	Grafikkarten bis 300 Euro	Grafikkarten bis 500 Euro
Athlon/Pentium III (500-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR
Duron/Celeron (600-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR
Athlon/Pentium III (800-1.100 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Duron/Celeron (800-1.300 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon (1.100-1.400 MHz)/ Pentium III (1.100-1.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon XP (1.400+ bis 2.000+)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Radeon 7500, Radeon 8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Pentium 4 (1.400-2.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600

ÜBERSICHT ALLER AKTUELLEN GRAFIKCHIPS

Chipsatz	Chiphersteller	Chiptakt	Speicherbusbreite	Speicher	Effektiver Speichertakt	Top-Modell	Durchschnittspreis
Geforce 256 DDR	Nvidia	120 MHz	128 Bit	32 MB DDR-SDRAM	300 MHz	Asus V6800	Ca. € 100,-
Geforce2 MX	Nvidia	175 MHz	64 Bit/128 Bit (*1)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 183 MHz	Hercules 3D Prophet II MX	Ca. € 100,-
Geforce2 MX-200	Nvidia	183 MHz	32 Bit/64 Bit (*2)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 200 MHz	Aopen MX-200 V	Ca. € 80,-
Geforce2 MX-400	Nvidia	200 MHz	64 Bit/128 Bit (*1)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM (*3)	166 MHz	Asus AGP-V7100 Pro/T	Ca. € 90,-
Geforce2 GTS Pro	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	366 MHz	Hercules 3D Prophet II GTS Pro	Ca. € 150,-
Geforce2 Ti	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	MSI G2 T Pro-VT	Ca. € 180,-
Geforce3	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz	Hercules 3D Prophet III	Ca. € 250,-
Geforce3 Ti-200	Nvidia	175 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	Innovision Tornado GF3 Ti-200	Ca. € 260,-
Geforce3 Ti-500	Nvidia	240 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz	Asus V8200 T5 Deluxe	Ca. € 450,-
Geforce4 MX-420	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB SDR-SDRAM	166 MHz	Creative 3DB4 MX420	Ca. € 150,-
Geforce4 MX-440	Nvidia	270 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	Leadtek Winfast A170V DDR TH	Ca. € 175,-
Geforce4 MX-460	Nvidia	300 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Gigabyte G4MX460-VT	Ca. € 200,-
Geforce4 Ti-4200	Nvidia	250 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	500 MHz	Leadtek Winfast A250 LE TD	Ca. € 250,-
Geforce4 Ti-4400	Nvidia	275 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Creative 3DB4 Titanium 4400	Ca. € 400,-
Geforce4 Ti-4600	Nvidia	300 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	650 MHz	Asus V8460 Ultra	Ca. € 500,-
Kyro I	STM	115 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM	115 MHz	Videologic Vivid!	Ca. € 70,-
Kyro II	STM	175 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM (*4)	175 MHz	Hercules 3D Prophet 4500 32	Ca. € 80,-
Parhelia-512	Matrox	220 MHz	256 Bit	128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Matrox Parhelia-512 (Retail)	Ca. € 550,-
Radeon 64 DDR	Ati	183 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	364 MHz	Ati Radeon 64 DDR	Ca. € 200,-
Radeon 7500	Ati	290 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz	Ati Radeon 7500	Ca. € 160,-
Radeon 8500	Ati	275 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Ati Radeon 8500	Ca. € 320,-
Radeon 8500 LE	Ati	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz	PowerMagic Radeon 8500 OEM	Ca. € 270,-
Radeon 9000	Ati	250 MHz	128 Bit	64/128 MB DDR-SDRAM	400 MHz	3D Prophet 9000 64	Ca. € 150,-
Radeon 9000 Pro	Ati	275 MHz	128 Bit	64/128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Saphhire Radeon 9000Pro	Ca. € 150,- (*5)

*1) 32 Bit DDR-SDRAM oder 64 Bit SDR-SDRAM *2) 64 Bit DDR-SDRAM oder 128 Bit SDR-SDRAM *3) Ausnahme: seltene Versionen mit 64 MByte SDR-SDRAM *4) Ausnahme: Hercules 3D Prophet 4500 64 MB *5) laut Hersteller

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 190,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	**1.8**
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 200,-	128 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	**1.8**
SP7200T2 Pure	Sparkle	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 159,-	64 MB DDR-SDRAM	250 /250 MHz (DDR)	**1.9**
Atlantis Rad. 9000 Pro	Sapphire	Radeon 9000 Pro	Ca. € 160,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	**1.8**
G4MX460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	**1.9**
G4MX-440-T	MSI	Geforce4 MX-440	Ca. € 170,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	**1.9**
Winfast A170V DDR TH	Leadtek	Geforce4 MX-440	Ca. € 175,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	**2.0**
Geforce4 MX-440	Aopen	Geforce4 MX-440	Ca. € 155,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	**2.2**
Siluro G4 MX/TV	Abit	Geforce4 MX-440	Ca. € 180,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	**2.2**
Pixelview G4 MX-440	Pixelview	Geforce4 MX-440	Ca. € 165,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	**2.2**
Verto Geforce4 MX-440	PNY	Geforce4 MX-440	Ca. € 160,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	**2.2**

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
V8460 Ultra Deluxe	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 550,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	**1.3**
V8420 Deluxe 128 MB	Asus	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 330,-	128 MB DDR-SDRAM	260 /255 MHz (DDR)	**1.5**
V8460 Ultra	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 480,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	**1.5**
Winfast A250 Ultra TD	Leadtek	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 530,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	**1.5**
G4Ti4600-VTD	MSI	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 529,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	**1.5**
3D Blaster4 Titanium 4600	Creative	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 500,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	**1.5**
Ultra/650 XP GS	Gainward	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 300,-	128 MB DDR-SDRAM	250/223 MHz (DDR)	**1.6**
Tornado G4 Ti-4200/128	Innovision	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 239,-	128 MB DDR-SDRAM	250/223 MHz (DDR)	**1.6**
Maya AP128DG-H	Gigabyte	Radeon 8500	Ca. € 360,-	128 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	**1.6**
V8420/TD 64 MB	Asus	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 230,-	128 MB DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	**1.6**
G4Ti4200-DT64	MSI	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 225,-	128 MB DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	**1.6**

Hardware-**Referenzen**

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**



ANALOGE RÖHREN-MONITORE (17 ZOLL)

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
FlexScan T565	Eizo	€ 519,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	€ 409,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	€ 357,-	D-Sub	30-95 kHz	1,9
7Klr+	AOC	€ 255,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
7Glr	AOC	€ 204,-	D-Sub	30-95 kHz	2,4

ANALOGE RÖHREN-MONITORE (19 ZOLL)

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
Brilliance 109P	Philips	€ 664,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Vision Master Pro 454	Iiyama	€ 599,-	2xD-Sub	30-130 kHz	1,9
CM715	Hitachi	€ 409,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
EX950F	CTX	€ 409,-	D-Sub	30-97 kHz	2,0
N110S	Videoseven	€ 306,-	D-Sub	30-110 kHz	2,1

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 15 ZOLL

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
PV520	CTX	€ 614,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
Syncmaster 151BM	Samsung	€ 770,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
PV505	CTX	€ 511,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
TL550	Relisys	€ 410,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3
AV 510 FT	Vobis	€ 511,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 17 ZOLL

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
PV720A	CTX	€ 920,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
L70A	Hyundai	€ 920,-	D-Sub, DVI-D	30-60 kHz	2,0
LM700	AOC	€ 770,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
AS4314UT	Iiyama	€ 835,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2

DVD-ROM-LAUFWERKE

Modell	Hersteller	Preis	Interface	CD/DVD	Wertung
DVD-105SZ	Pioneer	€ 92,-	EIDE	40x/16x	1,9
DM166D	Cyberdrive	€ 84,-	EIDE	40x/16x	2,0
DVD-A06S	Pioneer	€ 89,-	EIDE	40x/16x	2,0
LTD-163	Lite-On	€ 89,-	EIDE	48x/16x	2,2
DVD-E616	Asus	€ 89,-	EIDE	48x/16x	2,3

FESTPLATTEN

Modell	Hersteller	Preis	U/Min.	Größe	Wertung
Barracuda	Seagate	€ 249,-	7.200	80 GB	1,9
D740X	Maxtor	€ 199,-	7.200	80 GB	2,0
WD800BB	Western Digital	€ 229,-	7.200	80 GB	2,1
60GXP	IBM	€ 164,-	7.200	60 GB	2,1
5T060H6	Maxtor	€ 204,-	7.200	60 GB	2,2

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 84,-	EAX, A3D 1.0	1,7
Game Theatre XP	Guillemot	€ 204,-	EAX, A3D 1.0	1,8
DMX 6fire 24/96	Terratec	€ 244,-	EAX, A3d 1.0	1,8

STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	270 Watt	Analog/digital	1,4
Soundworks Slim500	Creative	€ 89,-	29 Watt	Analog	2,2
XPS 210	Hercules	€ 61,-	50 Watt	Analog	2,2
S-20	Logitech	€ 55,-	20 Watt	Analog	2,3
Soundbird Flatpanel Pro	Fujitsu-Siemens	€ 49,-	16 Watt	Analog	2,4

4.1-SOUNDSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	400 Watt	Analog	1,4
Logitech	Z-560	€ 299,-	400 Watt	Analog	1,4
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	100 Watt	Analog/digital	1,5
A 3.500	Philips	€ 178,-	80 Watt	Analog	1,9
Soundman Xtrusio DSR-100	Logitech	€ 204,-	100 Watt	Analog/digital	1,9

5.1-SOUNDSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Digitheatre DTS	Videologic	€ 614,-	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 460,-	450 Watt	Analog	1,6
Inspire 5700 Digital	Creative	€ 399,-	79 Watt	Analog/digital	2,0
ZXR-500	Videologic	€ 139,-	65 Watt	Analog	2,2

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Momo Force	Logitech	€ 240,-	6	USB	1,2
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	1,3
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	1,5
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	1,7
FF Racing Wheel	Guillemot	€ 130,-	10	USB, seriell	2,0

GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Firestorm Wireless	Thrustmaster	€ 51,-	12	USB	1,7
SW Game Pad Pro	Microsoft	€ 36,-	10	USB	2,0
Cyber Voyager	Typhoon	€ 36,-	12 + Shift	USB	2,1
P 1500	Saitek	€ 34,-	8	USB	2,1
2002 FIFA WC Dual Analog	Thrustmaster	€ 25,-	12	USB	2,2

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 123,-	8	USB	1,4
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	1,5
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	1,6
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 384,-	28	USB	1,7
Top Gun Afterburner	Thrustmaster	€ 72,-	8	USB	1,7

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 50,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 70,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Optical	Microsoft	€ 50,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Mouse Man Optical	Logitech	€ 50,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	2,0

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8
Internet Keyboard	Microsoft	€ 24,-	Schwer	PS/2, USB	1,8

KOMBINATION MAUS & TASTATUR

Modell	Hersteller	Preis	Maus	Anschluss	Wertung
Cordless Desktop Optical	Logitech	€ 140,-	Kabellos/optisch	PS/2, USB	1,9
Power Office Keyboard for XP	Typhoon	€ 30,-	Kabellos/Kugel	PS/2, USB	1,9
Cordless Desktop Itouch	Logitech	€ 89,-	Kabellos/Kugel	PS/2, USB	2,3
Cybo@rd Plus	Cherry	€ 99,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,3
Keyboard & Wheel Mouse	Microsoft	€ 79,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,5

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

GAMES

Top Ten

Top Ten	€
Der Anschlag – Sum of all Fears	34,-
F1 2002	44,-
Grand Prix 4	44,-
GTA 3	44,-
Morrowind	44,-
Moto GP – Ultimate Racing Technology	34,-
Neverwinter Nights	44,-
Operation Flashpoint – Resistance (Add On)	27,-
Sudden Strike 2	44,-
Warcraft III	44,-

Action

Action	€	
Aliens vs. Predator 2	44,-	
Aliens vs. Predator 2 -Primal Hunt (Add On)	24,-	
Alone in the Dark - The new Nightmare	19,-	
Army Men 2	14,-	
Battlefield 1942	44,-	L
Codename - Outbreak	34,-	
Comanche 4	44,-	
Command + Conquer - Renegade	44,-	
Der Anschlag - Sum of all Fears	34,-	
Descent 3 + Mercenaries	14,-	
Duke Nukem - Manhattan Project	29,-	
Freespace 1+2	14,-	
Giants White Label	14,-	
Global Operations	44,-	
GTA 3	44,-	
Mafia	44,-	L
MDK 1+2	14,-	
Operation Flashpoint - Resistance (Add On)	27,-	
Operation Flashpoint - Gold Upgrade (Add On)	14,-	
Serious Sam - The Second Encounter	14,-	
Spiderman - The Movie	39,-	
Star Trek - Armada II	39,-	
Star Wars - Jedi Knight 2	44,-	
Stirb langsam - Nakatomi Plaza	34,-	
Tactical Ops	19,-	L
Team Factor	49,-	
Tom Clancy's Ghost Recon Mission Pack	19,-	
Tom Clancy's Ghost Recon	29,-	
Unreal Tournament 2003	44,-	L

Mafia

Action

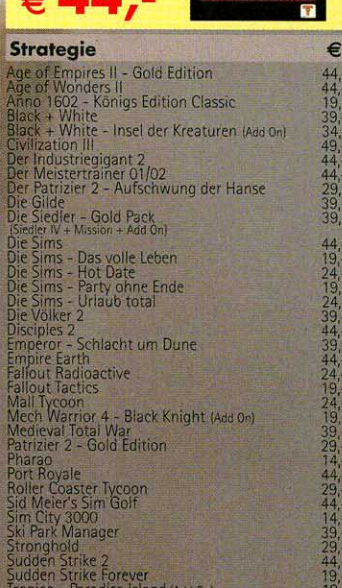
Jetzt vorbestellen!

€ 44,-



Strategie

Strategie	€	
Age of Empires II - Gold Edition	44,-	
Age of Wonders II	44,-	
Anno 1602 - Königs Edition Classic	19,-	
Black + White	39,-	
Black + White - Insel der Kreaturen (Add On)	34,-	
Civilization III	49,-	
Der Industriegigant 2	44,-	
Der Meistertrainer 01/02	44,-	
Der Patrizier 2 - Aufschwung der Hanse	29,-	
Die Gilde	39,-	
Die Siedler - Gold Pack (Siedler IV + Mission + Add On)	39,-	
Die Sims	44,-	
Die Sims - Das volle Leben	19,-	
Die Sims - Hot Date	24,-	
Die Sims - Party ohne Ende	19,-	
Die Sims - Urlaub total	24,-	
Die Völker 2	39,-	
Disciples 2	44,-	
Emperor - Schlacht um Dune	39,-	
Empire Earth	44,-	
Fallout Radioactive	24,-	
Fallout Tactics	19,-	
Mall Tycoon	24,-	
Mech Warrior 4 - Black Knight (Add On)	19,-	
Medieval Total War	39,-	L
Patrizier 2 - Gold Edition	29,-	
Pharao	14,-	
Port Royale	44,-	
Roller Coaster Tycoon	29,-	
Sid Meier's Sim Golf	44,-	
Sim City 3000	14,-	
Ski Park Manager	39,-	
Stronghold	29,-	
Sudden Strike 2	44,-	
Sudden Strike Forever	19,-	
Tropico - Paradise Island (Add On)	19,-	
Warcraft III	44,-	



Sport & Simulation

Sport & Simulation	€	
4x4 Evolution 2	44,-	
Armored Fist 3	19,-	
Colin McRae Rally 2.0	19,-	
Crazy Taxi	39,-	
Dave Mirra Freestyle BMX	34,-	
Destroyer Command	29,-	
DTM Race Driver	49,-	L
Ducati World	34,-	
Extreme Biker	12,-	
Extreme Boards + Blades	9,-	
Extreme Watersports	9,-	
F1 2002	44,-	
F-18 Super Hornet + Add On	14,-	
FIFA Weltmeisterschaft 2002	39,-	
Flight Simulator 2002	59,-	
Flight Simulator Professional 2002	74,-	
Flight Simulator Chateau de la Loire	9,-	
Flight Simulator Geneva 2001	9,-	
Flight Simulator Lauda 425	9,-	
Grand Prix 4	44,-	
IL2 Sturmovik	29,-	
Manic Karts	9,-	
Mat Hoffmans Pro BMX	34,-	
Michael Schumacher Racing World Kart 2002	34,-	
Midtown Madness 2.0	39,-	
Moto GP - Ultimate Racing Technology	34,-	
Moto Racer 3	44,-	
Need for Speed - Brennender Asphalt (Classic)	14,-	
Paris Dakar Rally	39,-	
Pro Train 2	34,-	
Rally Championship 2002	24,-	
Rally Trophy	19,-	
Silent Hunter 2	29,-	
STCC 2 Touring Car Championship	39,-	
Tennis Master Series	39,-	
Tony Hawk's Pro Skater 3	34,-	
Train Simulator	54,-	

Operation Flashpoint
Resistance

Action

(Add On)

€ 27,-



Rollenspiel

Rollenspiel	€	
Baldur's Gate II - Premium Pack	49,-	
Baldur's Gate + Legenden der Schwertküste (Double Pack)	14,-	L
Dark Age of Camelot	34,-	
Diablo II - Battle Chest	39,-	
Divine Divinity	49,-	
Dungeon Siege	44,-	
Fallout 1+2	14,-	
Fallout Apocalypse	24,-	
Freedom Force	44,-	
Grandia 2	44,-	
Icewind Dale	14,-	
Icewind Dale 2	44,-	L
Icewind Dale - Herz des Winters (AddOn)	24,-	
Might + Magic IX	44,-	
Morrowind	44,-	
Myst III - Exile	29,-	
Neverwinter Nights	44,-	
Planescape Torment - Memorial Box	24,-	
Syberia	44,-	

Spielekonsolen

Spielekonsolen	€
MICROSOFT XBOX	299,-
SONY Playstation 2	319,-
NINTENDO GameCube	189,-

Der Anschlag
Sum of all Fears

Action

€ 34,-

Über 400 weitere Titel finden Sie auf unserer Homepage.

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.



EINGABEGERÄTE

Joysticks & Co

Joysticks	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Attack Refresh	USB	24,-
MS SideWinder Force Feedback Pro 2	USB	84,-
SAITEK ST200	USB	24,-
SAITEK ST330 Rumble	USB	34,-
SAITEK SP550	GP	34,-
SAITEK X1	GP	9,-
SAITEK X45	USB	84,-
SAITEK Cyborg 2000	GP	19,-
SAITEK Cyborg 3D Gold	USB	39,-
SAITEK Cyborg 3D Force	USB	69,-

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Precision	USB	14,-
LOGITECH WingMan Action	USB	24,-
LOGITECH WingMan Rumblepad	USB	34,-
LOGITECH WingMan Cordless Gamepad	USB	54,-
MS SideWinder	USB	24,-
MS SideWinder Strategic Commander	USB	19,-
MS SideWinder GameVoice Kommunikationskit	USB	49,-
SAITEK X6-34	GP	9,-
SAITEK P120	GP	14,-
SAITEK P750 Digital	USB	29,-
SAITEK P1500 Shock	USB	34,-
SAITEK P8000 Dash 2	USB	24,-

Lenkräder	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Formula GP	USB	44,-
LOGITECH WingMan Formula Force GP	USB	74,-
LOGITECH Momo Force Wheel	USB	179,-
MS SideWinder Precision Racing Wheel	USB	59,-
MS SideWinder Force Feedback Wheel	USB	114,-
SAITEK R80	GP	29,-
SAITEK R440	USB	79,-

Tastaturen

CHERRY	Anschluss	€
G83-6105 Business	PS/2 o. USB	19,-
G83-6504 Business (+USB-Hub)	USB	34,-
G83-13000 Cybo@rd	PS/2 u. USB	29,-
G81-3000 Professional	PS/2 o. USB	29,-
G80-3000 Comfort	PS/2 o. USB	54,-
G84-4100 Slim (ultraflach)	PS/2	54,-

Einige CHERRY-Tastaturen sind auch in verschiedenen Farb- und Sprachlayouts erhältlich.

LOGITECH	Anschluss	€
Deluxe Access Keyboard OEM	PS/2	19,-
Internet Navigator	PS/2 u. USB	39,-
Cordless Desktop Refresh +Maus	PS/2 u. USB	69,-
Cordless Desktop iTouch +Maus	PS/2 u. USB	84,-
Cordless Desktop Optical +Maus	PS/2 u. USB	99,-

MICROSOFT	Anschluss	€
Internet Keyboard Pro	PS/2 u. USB	49,-
Office Keyboard	PS/2 u. USB	54,-
Wireless Desktop	PS/2	69,-
Special Edition Desktop +Maus	PS/2 u. USB	129,-

Mäuse

SAITEK	Anschluss	€
Optical Mouse	USB	24,-
GM2 GameMouse +ActionPad	USB	29,-
Cordless Optical Mouse	USB	49,-
Touch Force Mouse	USB	44,-

LOGITECH	Anschluss	€
Pilot Wheel Mouse	PS/2 u. USB	24,-
Pilot Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	29,-
Cordless Mouse	PS/2 u. USB	34,-
Cordless Mouse Optical	PS/2 u. USB	54,-
Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	34,-
Cordless Wheel Mouse OEM	PS/2 u. USB	34,-
MouseMan Dual Optical	PS/2 u. USB	44,-
Cordless MouseMan Optical	PS/2 u. USB	59,-
Cordless Presenter Bluetooth	USB	219,-

MICROSOFT	Anschluss	€
WheelMouse Optical	PS/2 u. USB	29,-
Cordless WheelMouse	PS/2	39,-
IntelliMouse Explorer 3.0	PS/2 u. USB	59,-
IntelliMouse Optical Ice Blue	PS/2 u. USB	69,-
IntelliMouse Optical Natur	PS/2 u. USB	74,-
IntelliMouse Optical 1.1	PS/2 u. USB	44,-
Wireless IntelliMouse Explorer	USB	69,-

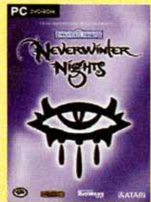
Diverse	Anschluss	€
Standard	PS/2 u. ser.	4,-
Ergo Wheel	PS/2	7,-
i-Maus blau	PS/2	7,-
CHERRY Power Wheel Mouse	PS/2 u. USB	14,-
CHERRY Power Pad Mouse	PS/2 u. USB	19,-
CHERRY Power Wheel M-5000	PS/2 u. USB	29,-
LABTEC Optical Mouse	PS/2	14,-
LABTEC Wireless Mouse	PS/2	17,-
NEOLEC SnowMan LT	PS/2	9,-
NEOLEC Cordless Mouse	PS/2	29,-

Mousepads	€
COMPAD Speed Pad (Gamer-Mousepad)	18,-
RATPADZ Handballenauflage	9,-
RATPADZ Ratpad (Gamer-Mousepad)	20,-
RATPADZ Ratpad +Handballenauflage	27,-

Neverwinter Nights

Rollenspiel

€ 44,-



01805-905040**

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 0 64 03 - 90 50 70

PREISWERT & SCHNELL & ZU

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

MULTIMEDIA

MP3-Player

SONICBLUE		€
RioVolt SP50	CD-MP3	119,-
RioVolt SP90	CD-MP3	159,-
RioVolt SP100	CD-MP3	239,-
RioVolt SP250	CD-MP3	289,-
Rio 600	32 MB	159,- L
Rio 600	64 MB	249,-
Rio 800	128 MB	399,-
RioRiot	20 GB	599,-
Rio Receiver	--	329,-

ARCHOS		€
Jukebox Studio 20	20 GB HDD	329,-
Jukebox Recorder 10	10 GB HDD	299,-
Jukebox Recorder 20	20 GB HDD	349,-
Jukebox Multimedia	10 GB HDD	529,-
Jukebox Multimedia Photo	10 GB HDD	579,-

Diverse		€
CREATIVE D.A.P Jukebox	10 GB	319,-
CREATIVE Jukebox 3	20 GB	489,- L
LG MF-PD330	32 MB	69,-
LG AHA-FD770	32 MB	99,-
TERRATEC M3Po	CD-MP3	399,-
TERRATEC C.A.R. 4000	40 GB HDD	949,-

TA-927 4.1 Game Zone
KINYO Soundsystem
6 Watt RMS Subwoofer, 4x 1,5 Watt RMS Satelliten, Subwoofer in schwarzem Holzgehäuse
€ 34,-

Webcams

LOGITECH		€
QuickCam Express Refresh	USB	39,-
QuickCam Web	USB	59,-
QuickCam Pro 3000	USB	89,-
ClickSmart 310	USB	59,-
ClickSmart 510	USB	164,-

PHILIPS		€
ToUCam XS	USB	34,-
ToUCam Fun	USB	59,-
ToUCam Pro	USB	79,-
ToUCam Pro3D	USB	99,-

TERRATEC		€
TerraCam	USB	27,-
TerraCam Pro	USB	67,-
TerraCam 2move	USB	67,-

LABTEC		€
WebCam	USB	29,-

Headsets

PLANTRONICS	€
.Audio 20	19,-
.Audio 30	24,-
.Audio 60	34,-
.Audio 70	39,-
.Audio 90	44,-
DSP-100	69,-
DSP-300	74,-
DSP-400	79,-
DSP-500	84,-

LABTEC	€
Axis-301	19,-
Axis-302	24,- L
Axis-501	29,-
Axis-002	39,-
Axis-712	59,-
Dialog-501	59,-

TERRATEC	€
HeadSet Master	19,-
HeadSet Master 2	19,-

SOUNDSYSTEME

Soundkarten

CREATIVE	Typ	€
SB 4.1 Digital retail	PCI	39,-
SB 5.1 Digital retail	PCI	84,-
SB Live! Player 5.1 bulk	PCI	39,-
SB Audigy Player bulk	PCI	84,-
SB Audigy Player retail	PCI	119,-
SB Audigy Platinum retail	PCI	249,-
SB Audigy Platinum eX retail	PCI	294,-
SB Audigy Surround 5.1 retail	PCI	249,-
SB Extigy retail	USB	179,-

TERRATEC	Typ	€
Soundsystem 128i	PCI	24,-
Soundsystem SixPack 5.1+	PCI	74,-
Soundsystem DMX XFire	PCI	59,-
Soundsystem DMX 6Fire LT	PCI	129,-
Audiosystem DMX 6Fire24/96	PCI	234,-
Audiosystem EWX 24/96	PCI	179,-
Audiosystem EWS88 MT	PCI	379,-

HOONTECH	Typ	€
ST Digital XG Gold	PCI	64,-
ST I-Phone Digital XG	PCI	79,-
ST Audio DSP24 V	PCI	139,-
ST Audio DSP24 V+	PCI	189,-
ST Audio DSP24 Media 7.1	PCI	389,-
SB-Live Digital I/O 3 (Add-On für SB Live!)	PCI	44,-

ABIT	Typ	€
MP3 Theatre 5.1 AU-10-C1	PCI	34,-
MP3 Theatre 5.1 AU-10	PCI	54,-
MP3 Theatre 5.1 UA11	USB	84,-
MP3 Theatre 5.1 UA10	FW/USB	79,-

Diverse	Typ	€
Soundkarte 4-Kanal	PCI	9,-
Soundkarte 6-Kanal	PCI	19,-
VIDEOLOGIC Sonic Fury retail	PCI	89,-

Lautsprecher

CREATIVE		€
SoundWorks 320	Sat./Subw.-System	49,-
SoundWorks Slim 500	Sat./Subw.-System	79,-
SoundWorks Digital	Sat./Subw.-System	89,-
FourPointSurround 1600	Sat./Subw.-System	59,-
TravelSound		99,-
DeskTopTheatre DTT2200	Home Theatre System	149,-
Inspire 5.1 5300	Home Theatre System	134,-
Inspire 5.1 5700	Home Theatre System	349,-
CSW MegaWorks 510D	Home Theatre System	439,-

VIDEOLOGIC		€
ZXR500 silber	Home Theatre System	129,-
DigiTheatre LC silber	Home Theatre System	199,-
DigiTheatre PC	Home Theatre System	289,-
DigiTheatre silber	Home Theatre System	329,-
DigiTheatre DTS silber	Home Theatre System	579,-
DigiTheatre Decoder silber		169,-

TEAC		€
PM-60		9,-
PM-80		14,-
PM-140		24,-
PM-260		39,-
PM-600 Dolby	Sat./Subw.-System	64,-
PM-2000	Home Theatre System	279,-

KINYO		€
PS-220		9,-
PS-552		19,-
SA-222	Sat./Subw.-System	19,-
TA-927 4.1	Sat./Subw.-System	34,-
TW-440 4.1	Sat./Subw.-System	49,-
K-655 5.1	Home Theatre System	129,-

YAMAHA		€
TSS-1	Home Theatre System	179,-
AP-U70 Personal Amplifier		199,-
RP-U200 Personal Receiver		289,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

MONITORE

CRT-Monitore	kHz	TCO	Zoll / cm	€
BELINEA 103026	70	99	17 / 40,3	159,-
BELINEA 106095	95	99	19 / 45,0	249,-
DAEWOO D1720	95	99	17 / 40,6	194,-
DAEWOO 905DF	95	99	19 / 45,7	319,-
EIZO T765 +USB	115	99	19 / 45,2	769,-
EIZO T965 +USB	130	99	21 / 51,0	969,-
IIYAMA LS902UT	95	99	19 / 45,7	239,-
IIYAMA HM903DT	130	99	19 / 46,0	479,-
IIYAMA HA202DT	140	99	22 / 51,0	839,-
PHILIPS 109S20	92	99	19 / 45,7	299,-
PHILIPS 109B20	97	99	19 / 46,0	399,-
SAMSUNG 757P	96	99	17 / 40,6	259,-
SAMSUNG 957P	96	99	19 / 45,7	329,-
SAMSUNG 1100P plus	115	99	21 / 51,0	699,-
SAMTRON 76E	70	99	17 / 40,6	159,-
SAMTRON 96B	85	99	19 / 45,7	229,-
SONY CPD-E430	96	99	19 / 45,6	464,-
SONY CPD-E530	117	99	21 / 50,4	859,-

TFT-Monitore	TCO	Zoll / cm	€
BELINEA 101540	99	15,1 / 38,4	549,-
BELINEA 101720	99	17,0 / 43,2	749,-
CTX PV520 silber	99	15,1 / 38,4	499,-
CTX PV720-A silber	99	17,0 / 43,2	749,-
EIZO L365	99	15,0 / 38,0	679,-
EIZO L465	99	16,0 / 40,6	859,-
EIZO L565	99	17,0 / 43,0	1.029,-
EIZO L665	99	18,0 / 45,9	1.339,-
EIZO-LCDs sind auch in schwarz erhältlich			
IIYAMA AX3817UT	99	15,0 / 38,0	469,-
IIYAMA AX3818UTC	95	15,0 / 38,0	569,-
IIYAMA AS4314UT	99	17,0 / 43,3	749,-
LG 563LE	99	15,1 / 38,4	539,-
LG 782LE	99	17,0 / 43,2	859,-
SAMSUNG 151B	99	15,0 / 38,1	579,-
SAMSUNG 181T	99	18,1 / 46,0	1.349,- L
SAMTRON 51S	99	15,0 / 38,1	449,-
SAMTRON 51S AP	99	15,0 / 38,1	499,-
SAMTRON 71S	99	17,0 / 43,2	729,-

KOMMUNIKATION

ISDN & Modem

AVM	Typ	Art	€
FRITZ!Card v2.0	PCI	ISDN	67,-
FRITZ!Card DSL	PCI	DSL	114,-
FRITZ!Card USB v2.0	USB	ISDN	79,-
B1 v4.0	PCI	ISDN	299,-

DIAMOND	Typ	Art	€
SupraMax	USB	analog	49,-
SupraExpress 56i Pro intern	PCI	analog	39,-

W-LINX	Typ	Art	€
MB-400X DSL-Router		DSL	129,-
MB-401S DSL-Router		DSL	139,-
MB-500XU DSL-Router		DSL	149,-

Diverse	Typ	Art	€
56K Voice Modem	PCI	analog	19,-
56K Voice Modem	USB	analog	44,-
128K ISDN Adapter	PCI	ISDN	39,-
128K ISDN Adapter	USB	ISDN	49,-

SAMTRON 96B
19" Monitor
45,7 cm sichtbares Bild, 85 kHZ, TCO95
€ 229,-

Netzwerk

Netzwerkkarten	Typ	€
NetCard Combo	PCI	14,-
NetCard Combo	PCMCIA	34,-
NetCard 10/100 Mbit/s	PCI	12,-
NetCard 10/100 Mbit/s	PCMCIA	44,-
INTEL PRO/100S 10/100 Mbit/s	PCI	69,-
INTEL PRO/100S +Dualport	PCI	239,-

Hubs		10 Mbit/s	100 Mbit/s	10/100 Mbit/s
5-Port		24,-	39,-	
5-Port	Mini			59,-
5-Port	PS/2 Powered			24,-
8-Port		34,-	54,-	
8-Port	Mini			69,-
8-Port	+ 8 Netzwerkkarten			189,-

Switches		10/100 Mbit/s
5-Port	Mini	49,-
5-Port	Mini PS/2 Powered	49,-
5-Port	Mini USB Powered	44,-
8-Port	Mini PS/2 Powered	59,-
8-Port	Mini USB Powered	64,-
8-Port	+ 8 Netzwerkkarten	189,-
16-Port		179,-
24-Port		399,-

Wireless LAN

SAMSUNG	Typ	€
SWL-2100P	PCI	179,-
SWL-2100N	PCMCIA	149,-
SWL-2100E	PCMCIA	169,-
SWL-2100U	USB	159,-
SWL-3500RG Access Point	ser./RJ-45	469,-

INTEL	Typ	€
PRO/WPC	PCMCIA	139,-
PRO/WPCI	PCI	179,-
PRO/WUD	USB	179,-

CONTROLLER

ADVANCE	Art	Typ	Single	Kit
29100	U-100	PCI		44,-
29101 (RAID)	U-100	PCI		49,-
29133	U-133	PCI		59,-
29134 (RAID)	U-133	PCI		69,-
2993	FireWire	PCI		44,-
2994	FireWire	PCI		59,-
2991	FireWire	CardBus		69,-
2992	FireWire	CardBus		89,-
USB 2.0	USB2.0	PCI		44,-
USB 2.0	USB2.0	CardBus		64,-
USB 2.0 (4-Port)	USB2.0	CardBus		79,-
USB 2.0+FW	USB2.0/FW	PCI		99,-

ADAPTEC	Art	Typ	Single	Kit
1200-A (RAID)	U-100	PCI		99,-
2400-A (RAID)	U-100	PCI		439,-
4300 Plus	FireWire	PCI		79,-
4300	FireWire	PCI	49,-	54,-
1430	FireWire	PCMCIA		119,-
3100LP	USB2.0	PCI		69,-
5100	USB2.0	PCI		79,-
1420	USB2.0	PCMCIA		79,-
3121	USB2.0/FW	PCI		119,-

PROMISE	Art	Typ	Single	Kit
Ultra100TX2	U-100	PCI	39,-	44,-
FastTrak 100TX2 (RAID)	U-100	PCI	89,-	99,-
SuperTrak SX6000	U-100	PCI		369,-
Ultra133TX2	U-133	PCI	54,-	59,-
FastTrak TX2000 (RAID)	U-133	PCI	129,-	144,-

SupraExpress 56i Pro
DIAMOND Modem
PCI, 56Kbit/s, inkl. Voicesoftware
€ 39,-

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon 01805-905040

Bestellfax 01805-905020



CD-RECORDER

Intern Boxed +10,-

CD-RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
10/16/40x	TRAXDATA CDRW161040		64,-
10/24/40x	LG GCE-8240B		64,-
10/24/40x	YAMAHA CRW3200E	114,-	129,-
10/32/40x	LG GCE-8320B	69,-	74,-
10/32/40x	RICOH MP7320A-SK		69,-
10/32/40x	RICOH MP7320A-DP		74,-
10/40/40x	NEC NR-9100	79,-	89,-
12/32/40x	ASUS CRW-3212A		79,-
12/32/48x	AOPEN CRW-3248	69,-	
12/32/48x	CYBERDRIVE CW058D		64,-
12/40/40x	LG GCE-8400B	84,-	89,-
12/40/40x	PLEXTOR PX-W4012TA	129,-	139,-
12/40/40x	PLEXTOR PX-W4012TA mit schwarzer Blende		139,-
12/40/40x	SAMSUNG SW-240	74,-	79,-
12/40/48x	AOPEN CRW-4048	79,-	84,-
12/40/48x	ASUS CRW-4012A		89,-
12/40/48x	BENQ CRW4012P		79,- L
12/40/48x	LITEON LTR-40125S	74,-	79,-
12/40/48x	PHILIPS PCRW4012	69,-	89,-
12/40/48x	SONY CRX195E1	84,-	
12/40/48x	SONY CRX195A1		94,-
12/40/48x	TEAC CD-W540E	84,-	94,-
12/40/48x	TRAXDATA CDRW401248	74,-	79,-
12/48/48x	LITEON LTR-48125W		114,-
12/48/48x	TRAXDATA CDRW481248	104,-	109,-
16/40/48x	CYBERDRIVE CW078D		74,-
16/48/48x	ASUS CRW-4816A		119,-
16/48/48x	LG GCE-8480	119,- L	124,-
16/48/48x	MSI MS-8348		99,-
20/40/48x	MITSUMI CR 485C TE	84,-	89,-
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1	154,-	169,-
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TA	a.A.	a.A.

CD-RW+DVD ATAPI		bulk	Kit/ret.
8/ 8/24/ 8x	NEC CB2100 intern für Notebooks	179,-	
10/16/24/ 8x	TOSHIBA SD-R2212 intern für Notebooks	179,-	
10/16/40/12x	TOSHIBA SD-R1202	99,-	114,-
10/20/40/12x	PLEXTOR PX-320A		199,-
10/32/40/16x	LG GCC-4320B	119,-	124,-

CD-RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
8/ 8/24x	PLEXTOR PX-S88TU		229,-
8/ 8/24x	TEAC CDW28PUK		209,-
8/12/24x	YAMAHA CRW-70 Kit		249,-
10/24/40x	LITEON LXR-2410		174,-
12/24/40x	PHILIPS JR24CDRWK		209,-
12/40/40x	PLEXTOR PX-W4012TU		254,-
12/40/48x	CDRW USB2		169,-
12/40/48x	AOPEN EHW4048U		199,-
12/40/48x	ASUS CRW-4012U		199,-

CD-RW FireWire		bulk	Kit/ret.
10/20/40x	YAMAHA CRW-2200IX		179,-
10/24/40x	YAMAHA CRW-3200IX		199,-
12/40/48x	CDRWF-1248		169,-
12/40/48x	IOMEGA FireWire CDRW		299,-

CD-RW+DVD USB2.0		bulk	Kit/ret.
8/20/24/ 8x	SONY CRX-85U		369,-

YAMAHA CRW-F1

24/44/44x CD-RW

ATAPI, 8.192 KB Cache, Safe-Burn, Mount Rainier kompatibel, DiscT@2 Laser Labeling System, bulk

DiscT@2

€ 154,-

IDE-FESTPLATTEN

Intern Boxed für U-66 / U-100 / U-133 +10,- / +15,- / +15,-

IBM		GB	ms/Cache/UPM	€
IC35L020VA	U-100	20,5	8 / 2.048 / 7.200	77,-
IC35L040VN	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	89,-
IC35L060VA	U-100	61,4	8 / 2.048 / 7.200	99,-
IC35L080VA	U-100	80,0	8 / 2.048 / 7.200	114,-
IC35L100VA	U-100	100,0	8 / 2.048 / 7.200	159,-
IC35L120VA	U-100	120,0	8 / 2.048 / 7.200	179,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST320011A	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-
ST320410A	U-100	20,4	10 / 2.048 / 5.400	74,-
ST340016A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	94,-
ST340810A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 5.400	84,-
ST360020A	U-100	60,0	10 / 2.048 / 5.400	104,-
ST360021A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	119,-
ST380020A	U-100	80,0	10 / 2.048 / 5.400	109,-
ST380021A	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	139,- L

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SP2001H	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	89,-
SV2001H	U-100	20,4	9 / 512 / 5.400	84,-
SV4002H	U-100	40,0	9 / 2.048 / 5.400	89,-
SP4002H	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	99,-
SV8004H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	119,-
SP8004H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	129,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD200BB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-
WD200EB	U-100	20,0	12 / 2.048 / 5.400	74,-
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	94,-
WD400EB	U-100	40,0	12 / 2.048 / 7.200	84,-
WD400JB	U-100	40,0	9 / 8.192 / 7.200	109,- L
WD600AB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	109,-
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	114,-
WD600JB	U-100	60,0	9 / 8.192 / 7.200	134,- L
WD800AB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	119,- L
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	129,-
WD800JB	U-100	80,0	8 / 8.192 / 7.200	149,-
WD1000JB	U-100	100,0	9 / 8.192 / 7.200	229,-
WD1200AB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 5.400	179,-
WD1200BB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	209,-
WD1200LB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	a.A. L
WD1200JB	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	239,-
WD1800BB	U-100	180,0	9 / 2.048 / 7.200	419,- L
WD1800LB	U-100	180,0	9 / 2.048 / 7.200	a.A. L
WD1800JB	U-100	180,0	9 / 8.192 / 7.200	449,- L
WD2000BB	U-100	200,0	9 / 2.048 / 7.200	499,- L
WD2000JB	U-100	200,0	9 / 8.192 / 7.200	529,- L
WD2000LB	U-100	200,0	9 / 2.048 / 7.200	a.A. L

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
2B020H1	U-100	20,4	12 / 2.048 / 5.400	74,-
4D040H2	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	84,-
4D060H3	U-100	60,0	12 / 2.048 / 5.400	104,-
4D080H4	U-100	80,0	12 / 2.048 / 5.400	114,-
4D080K4	U-100	80,0	12 / 2.048 / 5.400	119,- L
4K080K4	U-100	80,0	12 / 2.048 / 5.400	119,-
4K060H3	U-100	60,0	12 / 2.048 / 5.400	104,-
4K080H4	U-100	80,0	12 / 2.048 / 5.400	114,-
4G120J6	U-133	120,0	12 / 2.048 / 5.400	179,-
4G160J8	U-133	160,0	12 / 2.048 / 5.400	269,- L
6L020J1	U-133	20,0	8 / 2.048 / 7.200	84,-
6L020L1	U-133	20,0	8 / 2.048 / 7.200	89,-
6L040J2	U-133	40,0	8 / 2.048 / 7.200	94,-
6L060J3	U-133	60,0	8 / 2.048 / 7.200	119,-
6L060L3	U-133	60,0	8 / 2.048 / 7.200	124,- L
6L080J4	U-133	80,0	8 / 2.048 / 7.200	139,-
6L080L4	U-133	80,0	8 / 2.048 / 7.200	144,- L

SCSI-Festplatten ab Lager lieferbar. Rufen Sie uns an!

FUJI DVD+RW Medien

4,7 GB Kapazität

ab 1 St. je € 11,40

ab 1 St. je € 10,90

ab 1 St. je € 10,60

DVD & CD

Intern Boxed +10,-

DVD-ROM ATAPI		bulk	retail
16/40x	AOPEN DVD-1640Pro-A		74,-
16/40x	PIONEER DVD-117	54,-	
16/40x	PIONEER DVD-106S	64,-	
16/40x	PIONEER DVD-A06SW Star Wars-Edition		79,-
16/48x	AOPEN DVD-1648	54,-	59,-
16/48x	ASUS DVD-E616		69,-
16/48x	LG DRD-8160B	44,-	49,-
16/48x	LITEON LTD-163	47,-	49,-
16/48x	NEC DV-5800B	49,-	59,-
16/48x	NEC DV-5800B Kit		64,-
16/48x	SAMSUNG SD-616	49,-	
16/48x	TOSHIBA SD-M1612	54,-	64,-

DVD-ROM USB2.0		bulk	Kit
16/48x	DVD 1648U		129,-

DVD-ROM FireWire		bulk	Kit
16/48x	DVD 1648F		129,-

DVD+RW ATAPI		€
AOPEN DVRW2412PRO retail	2/ 8x	439,-
AOPEN RW5120A Kit	2/ 8x	319,-
HP dvd200i * retail	2/ 8x	539,-
MEMOREX 248 * retail	2/ 8x	479,-
PHILIPS DVDRW208 bulk	2/ 8x	289,-
PHILIPS DVDRW228K * retail	2/ 8x	449,-
RICOH MP5125A-DP * retail	2/ 8x	399,-
SONY DRU120A * retail	2/ 8x	499,-
TRAXDATA DVD+R/RW * bulk	2/ 8x	369,-
TRAXDATA DVD+R/RW * retail	2/ 8x	379,-

* schreibt auch DVD+R

CD-ROM ATAPI		bulk	retail
52x	AOPEN CD-952E	27,-	
52x	ASUS CDS520		39,-
52x	BENQ CD-652A	29,-	
52x	LG GCR-852xB	29,-	34,-
52x	LITEON LTN52x	29,-	34,-
52x	NEC CD-3002A	29,-	
52x	SAMSUNG SC-152	29,-	
52x	SONY CDU5221	34,-	
52x	TEAC CD-552E	39,-	
54x	MITSUMI FX 54x MAX	29,-	
56x	AOPEN CD-956E		31,-

RICOH MP5125A-DP

2/8x DVD+RW

schreibt CD-R, CD-RW & DVD+RW & DVD+R, ATAPI, Just-Link, retail inkl. Software & Medien

€ 399,-

CD-/DVD-MEDIEN

Rohlinge CD-R

ohne Box	speed	MB	ab	100 St.	300 St.	500 St.
Diverse	24x	700	je	0,36	0,31	0,28
Diverse	40x	700	je	0,41	0,36	0,33
Diverse	24x	800	je	0,59	0,54	0,51

ohne Box	speed	MB	ab	10 St.	30 St.	50 St.
Diverse Mini-CD	24x	240	je	0,89	0,84	0,81
Diverse	40x	700	je	0,49	0,44	0,41

mit Box	speed	MB	ab	10 St.	30 St.	50 St.
Diverse Kickout	32x	700	je	0,64	0,59	0,56
Diverse	40x	700	je	0,59	0,54	0,51
Diverse Slim	24x	800	je	0,74	0,69	0,66
Diverse	24x	800	je	0,84	0,79	0,76
Diverse	24x	900	je	0,86	0,81	0,78
FUJI	32x	650	je	0,69	0,64	0,61
FUJI	40x	650	je	0,79	0,74	0,71
FUJI	32x	700	je	0,74	0,69	0,66
FUJI	40x	700	je	0,84	0,79	0,76
VERBATIM	24x	700	je	0,89	0,84	0,81
VERBATIM	32x	700	je	0,94	0,89	0,86

Rohlinge CD-RW

mit Box	speed	MB	ab	10 St.	30 St.	50 St.
Diverse	4x	650	je	1,09	0,89	0,79
Diverse	4x	700	je	1,39	1,19	1,09
Diverse	12x	700	je	1,49	1,29	1,19
FUJI	4x	650	je	1,39	1,19	1,09
FUJI	10x	650	je	1,89	1,69	1,59
VERBATIM	4x	700	je	1,59	1,39	1,29
VERBATIM	10x	700	je	1,99	1,79	1,69

Rohlinge DVD

mit Box	GB	ab	1 St.	3 St.	5 St.
Diverse DVD+RW	4,7	je	9,90	9,40	9,10
FUJI DVD+RW	4,7	je	11,40	10,90	10,60
PHILIPS DVD+R	4,7	je	9,40	8,90	8,60
PHILIPS DVD+RW	4,7	je	12,40	11,90	11,60
RICOH DVD+R	4,7	je	9,90	9,40	9,10
VERB. DVD+R Box	4,7	je	11,90	11,40	11,10
VERB. DVD+RW	4,7	je	15,40	14,40	13,40
VERB. DVD+RW Box	4,7	je	16,40	15,40	14,40

HOME ENTERTAINMENT

DVD-Filme	FSK	€
A.I. Künstliche Intelligenz	ab 12	24,-
Cop Land - Spezial Edition	ab 12	12,-
Depeche Mode - Exciter Tour	o.A.	27,-
Der Shuh des Manitu	ab 6	24,-
Die Klapperschlange	ab 16	18,-
Memento	ab 16	27,-
Pearl Harbor Director's Cut	ab 16	30,-
Schwer verliebt	ab 6	23,-
Simpsons Season Box 2 (Box Set)	ab 12	54,-
The Fast and the Furious	ab 16	25,-
The Time Machine	ab 12	19,-
Tomcats	ab 16	22,-
Training Day	ab 16	22,-
Zoolander	ab 12	24,- L

Beamer	ANSI-Lumen	€
IIYAMA DPS110	1.100	2.749,-
IIYAMA LPX100	1.000	2.849,-
NEC VT-45	1.000	1.999,-
PHILIPS cBright XG2	1.200	3.699,-
SONY VPL-CS4	1.000	2.179,-

WEITERE DVD-FILME SOWIE GAMES FÜR KONSOLEN AB LAGER LIEFERBAR!

DVD-Player		€
CYBERHOME CH-DVD 302	schwarz o. silber	139,-
CYBERHOME CH-DVD 505	aluminium	169,-
LG DVD-5084	silber	149,-
LG DVD-4730	silber	199,-
LG DVD-5935 Combi (DVD+VCR)	silber	379,-
TOSHIBA SD-220E	schwarz o. silber	229,-
TOSHIBA SD-510E	schwarz o. silber	499,-

TOSHIBA SD-220E

DVD-Player

DVD, MP3, Audio-CD, S-VideoCD, CD-R & CD-RW, integrierter Dolby-Digital & dts-Decoder, 192 kHz/24 Bit D/A Wandler, silber



€ 229,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

01805-905040 **

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 0 64 03 - 90 50 70

Ohne Ende!





Tropico
10,- €*

Rainbow Six
Rogue Spear
10,- €*



Commanche
Gold
10,- €*

In der Pyramide nimmt die Auswahl kein Ende. Du willst die absoluten Spieleklassiker und nützliche Anwendungen? Suchst Du noch einen Teil Deines Lieblingsspiels? Oder willst Du einfach nicht zuviel Geld für Dein Spielvergnügen ausgeben? Auch dann ist Die Pyramide genau das, was Du suchst! Denn hier zahlst Du nur 2,-/ 3,-/ 5,-/ 7,50 oder höchstens 10,-€. *unverbindliche Preisempfehlungen.

Also, am besten gleich zur nächsten Pyramide und die findest Du in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, Karstadt, ProMarkt(Kingfisher), Schaulandt, Alpha-Tecc, Vobis, Atelco, Marktkauf, Office World, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, real,- Fegro Selgros, sowie im gut sortierten Fachhandel.

Weitere Infos unter:
www.software-pyramide.de



Die Pyramide®

Futter für Ihren PC™

by ak tronic SOFTWARE & SERVICES

TIPPS&TRICKS

Mafia

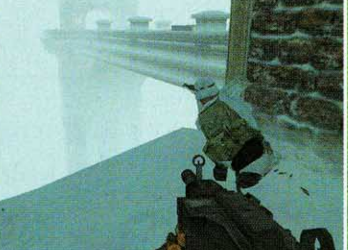
Das organisierte Verbrechen treibt sein Unwesen in Lost Heaven. Sie schlüpfen in die Rolle von Thomas Angelo, der vom Taxifahrer zum Top-Verbrecher in der Mafia aufsteigt.

Während der 20 Aufträge lernen Sie Lost Heaven so gut wie Ihre Heimatstadt kennen. Selten wurde in einem Actionspiel eine derart epische und filmreife Geschichte erzählt. Wir haben sämtliche Missionen mehrere Male durchgespielt, um Sie mit verlässlichen Tipps in allen hakligen Situationen (und davon gibt es viele) versorgen zu können. Wenn Sie das Spiel geschafft haben, können Sie sich noch im Modus „Freie Fahrt Extrem" austoben. Vor Redaktionsschluss haben wir 16 der 19 „winkenden Männer" gefunden. Finden Sie die restlichen drei? Wer uns zuerst die genaue Position der fehlenden „Winkemänner" mailt (tipps@pcgames.de), erhält pro Mann ein „Kopfgeld" von satten 15 Euro.



Divine Divinity

Nur noch schnell den Händlern das Wagenrad besorgt, ach, und da laufen ein paar grünhäutige Orks herum, die mach ich auch noch platt – CDV stellt Ihnen eine riesige Spielwelt zur Verfügung. Um Ihnen den Einstieg zu erleichtern, haben wir die erste Spielkarte komplett aufgedeckt, alle wichtigen Orte und NPCs darauf verzeichnet und informieren Sie über die wichtigsten Grundlagen.



America's Army

Stillgestanden, Soldat! **America's Army: Operations** ist wohl mit Abstand das aufwendigste und beste Werbespiel aller Zeiten. Unsere Tipps für die aktuelle Version (V.1.1.1.) helfen Ihnen beim Einstieg in den taktischen Online-Shooter der US-Armee. Wir erklären ausführlich alle Trainings, die Sniper-School, Taktiken und diverse kleine Kniffe, die das Soldatenleben einfacher machen.



Warcraft 3: Multiplayer

Egal, ob Sie noch blutiger Anfänger sind und wissen wollen, wie man Multiplayer-Partien übersteht, oder als Profi auf der Suche nach perfekten Buildorders sind: Die Experten von www.warcraft.de haben uns in diesem Monat mit ausführlichen Tipps unterstützt. Jetzt müssen Sie sich nur noch entscheiden, mit welcher der vier Rassen Sie den Siegeszug im Battle.Net oder bei der nächsten LAN-Party antreten.

Download Spieletipps

Unter www.pcgames.de können Sie bisherige Komplettlösungen und Tipps kostenlos im PDF-Format in Originalqualität herunterladen. Aktuelle Download-Tipps der Redaktion:

1. Neverwinter Nights, Editor-Tipps
2. OFP: Resistance, Komplettlösung
3. Warcraft 3, Komplettlösung Teil 2

Die beliebtesten Downloads bei www.pcgames.de diesen Monat:

1. Warcraft 3, Komplettlösung Teil 1
2. Neverwinter Nights, Allgemeine Tipps
3. GTA 3, Komplettlösung

DOWNLOAD-MÖGLICHKEIT AUF DER WEBSITE

@ www.pcgames.de

Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

PC Games hilft

Verbündete in Neverwinter Nights

Wie kann ich meinem Verbündeten Waffen und andere Gegenstände geben? Wo kann ich seine Eigenschaften aufrufen?

BENJAMIN PETERS, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Die Eigenschaften sehen Sie, wenn Sie den Verbündeten „untersuchen", also mit dem Cursor drauf gehen, rechtsklicken und das Augen-Symbol wählen. „Waffen" geben funktioniert leider nicht, Sie können dem Verbündeten nur Tränke geben, die er dann sofort einsetzt.

Cheats in Civilization 3

Gibt es wirklich keinen Cheat für dieses Spiel? Was kann man denn sonst machen, um zu schummeln, damit man auch mal weiterkommt? Die im Internet zu findenden Trainer sind für meine deutsche Version nicht geeignet.

DIETER, PER E-MAIL



Harald Wagner:

Einen Cheat gibt es. Wenn Sie Ihr Spiel unter dem Namen „Multi" speichern und es danach sofort wieder laden, können Sie die ganze Karte sehen. Ein klarer Vorteil.

GTA 3 - Mission: „Der Abfangjäger"

Wie bekomme ich das Flugzeug vom Himmel? Beziehungsweise wie schaffe ich es, dass es diese Pakete abwirft? Egal ob ich nun von dieser Boje schieße oder die Typen vorher auf der Plattform ausschalte, dem Flugzeug passiert nichts. Wie genau geht denn nun diese Mission?

SVEN, PER E-MAIL



Florian Weidhase:

Die Zeit ist bekanntlich knapp – also ab mit dem Boot zum Flughafen. Sobald Sie an der Boje angekommen sind, müssen Sie an Land gehen. Dort stehen schon Kolumbianer rum, die Sie am besten mit dem Scharfschützengewehr erledigen. Danach stellen Sie sich mit dem Raketenwerfer ganz ans Ende der Landebahn. Das Flugzeug kommt dann direkt auf Sie zu. Mit dem Raketenwerfer zielen, abdrücken und fertig.

Endgegner in Blood Omen 2

Wie besiege ich den allerletzten Endgegner „Lord Sarafan"?

DHA666, PER E-MAIL



Ralph Wollner:

Der Kampf gliedert sich in drei Teile. Im ersten Abschnitt weichen Sie den drei Schüssen von Sarafan aus und wenden dann sofort Ihre Telekinese-Fähigkeit auf ihn an. Während der Lord kurzzeitig irritiert ist, attackieren Sie ihn mit Ihrer Sprung-Fähigkeit. Im zweiten Kampfabschnitt setzen Sie sich im Nahkampf gegen ihn zur Wehr. Blocken Sie sämtliche Attacken und zählen Sie jeden Schlag des Gegners mit. Vorsicht: Nach der fünften Kombo-Attacke führt Sarafan einen unblockbaren Angriff aus, dem Sie unbedingt ausweichen müssen. Rüsten Sie Kain mit dem Opferungszauber aus und warten Sie, bis Ihre Energieleiste voll ist. Jetzt greifen Sie Sarafan mit der Opferungsfähigkeit an. Im letzten Abschnitt verfahren Sie genauso: Fünf Angriffe blocken und dem sechsten ausweichen. Benutzen Sie jetzt Ihre Berserker-Fähigkeit und bereits nach zwei Angriffen Ihrerseits ist Sarafan ausgeschaltet.

Zwingangriff in Warcraft 3

Im sechsten Kapitel der Menschenkampagne von Warcraft 3, soll man die verseuchten Gebäude der Dorfbewohner zerstören. Bei mir stellen sich die Krieger nur vor ein Haus, wenn ich darauf klicke. Wie kann ich meine Krieger dazu bringen, die Häuser anzugreifen?

OSKAR, PER E-MAIL



Thomas Weiß:

Benutzen Sie den so genannten „Zwingangriff". Im Klartext heißt das: Wählen Sie die gewünschten Einheiten aus und drücken Sie die Taste A. Jetzt erscheint der Zielcursor. Führen Sie ihn zum gewünschten Ziel und linksklicken Sie. Das Ganze funktioniert genauso bei Kisten und Zelten.

Die Lok in Soldier of Fortune 2 (dt.)

Im Bahnhof im Kamchatka-Level steht ein Zug. Am Eingang der Halle ist die Decke eingekracht. Wie geht es hier weiter?

PETER, PER E-MAIL



Christian Müller:

Die Lösung ist ganz simpel – kuppeln Sie einfach den Waggon von der Lok ab und benutzen Sie dann den Zug.

Wertverlust in Morrowind

Ich bin auf meinen Wanderungen durch Vvardenfell von einem Biest angefallen worden, das mir meinen gesamten Personality-Wert entzogen hat. Gibt es irgendeinen Trank oder eine Pflanze, mit dem ich diesen Wert regenerieren kann?

ROBERT, PER E-MAIL

Die PC-Games-Spiele-Experten



Florian Weidhase
Strategie- & Actionspiele
fw@pcgames.de



Petra Maueröder
Strategiespiele
pm@pcgames.de



Rüdiger Steidle
Strategiespiele
rs@pcgames.de



Bernd Holtmann
Performance & Tuning
bh@pcgames.de



Christian Müller
Actionspiele
cm@pcgames.de



Jochen Gebauer:

An vielen Orten im Spiel finden Sie so genannte Restore-Tränke. Diese tragen Namen wie „Restore Strength", „Restore Agility" oder „Restore Luck" – in Ihrem Fall sollten Sie natürlich einen „Restore Personality"-Trank einsetzen. Die Tränke werden von vielen Händlern verkauft (ein guter Anlaufpunkt ist die nächste Magiergilde). Wenn Sie die kostenlose Variante bevorzugen, werfen Sie doch einmal einen Blick in die sporadisch auf den Straßen herumstehenden Kisten (zum Beispiel in Balmora).

Speichern in Dungeon Siege

Ich wollte die Multiplayer-Welt von Dungeon Siege alleine erkunden. Nach einigen Stunden Spiel wollte ich speichern, habe aber keine Speicherfunktion gefunden. Gibt es keine Speicher-Funktion im Multiplayer-Spiel?

HANS, PER E-MAIL



Petra Maueröder:

Der Multiplayermodus hat keine eigene Speicherfunktion. Wenn Sie das Spiel beenden, werden die Charakterdaten und das Inventar automatisch gespeichert, nicht aber der Stand Ihrer Quests und Ihr Standort. Dazu müssten Sie die Multiplayerwelt editieren, um sie im Einzelspielermodus zu spielen. Eine genaue Anleitung dazu finden Sie auf der Heft-CD/DVD der Ausgabe 07/2002.

Gulnans Herz in Neverwinter Nights

Könnt ihr mir vielleicht sagen, was ich mit dieser Yan-Ti-Kreatur aus Tiefwasser machen muss, wenn sie tot ist? Das Journal wurde noch nicht aktualisiert, daher bin ich ziemlich ratlos.

EUGEN, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Wenn Sie Gulnan besiegt haben, nehmen Sie ihr Herz (im Beutesack) an sich. Erkunden Sie den kompletten Dungeon und kehren Sie danach zur Taverne im Bettlerviertel zurück. Erstatten Sie Drake und Harben Bericht. Das Herz bringen Sie zu Aribeth. Damit sollte das Tagebuch aktualisiert sein.

Minenschacht in Jedi Outcast

Ich finde in den grün schimmernden Gängen zwar eine Leiche (am Anfang der Gänge) vor, aber keine Maschine. Ohne die Maschine komme ich aber laut Komplettlösung nicht weiter.

SAM, PER E-MAIL



Rüdiger Steidle:

Die Maschine befindet sich nicht am Anfang der Gänge – Sie müssen schon eine Weile in der Mine umherlaufen. Orientieren Sie sich am besten immer an einer Wand, dann kommen Sie automatisch zur richtigen Stelle. Der Screenshot zeigt den Standort der Maschine.



Empire Earth

Ich komme bei der zweiten Engländermission (William, Herzog der Normandie) nicht weiter, könnt ihr mir bitte weiterhelfen? Das mit dem Schlachtruf habe ich schon ausprobiert, es geht aber trotzdem nicht.

STEPHAN, PER E-MAIL



Rüdiger Steidle:

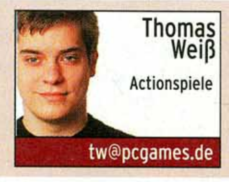
Ziehen Sie zunächst mit Gollet nach Westen. Die Gegner auf der Straße werden zu den Wachen am Stadttor zurückgelockt. Bei der Abzweigung erledigen Sie im Norden den Wolf, um ein Schwert (+30 zum Angriff) zu erhalten. Damit können Sie die beiden Rebellen auf der Straße aus dem Weg räumen. Das Stadttor ist zu gut bewacht, aber der Bauer im Osten der Stadtmauer gibt Ihnen eine Verkleidung. Damit erreicht Gollet das angezeigte Haus in der Stadt. Verlassen Sie Volognes durch das Osttor. Zurück auf der Straße, geht's nach Westen, dann nach Süden. Die Rebellen bekämpfen Sie mit Gollet allein. William heilt ihn währenddessen. Bei der Kirche hinter der Furt verstecken Sie sich im Gebüsch (durch eine Fahne markiert). In der Siedlung im Süden stoßen drei Ritter zu Ihnen. Reiten Sie ohne Pause durch den Hinterhalt in der Ostschlucht. Bei der gegnerischen Übermacht können Sie wie vorgeschlagen durchreiten, während sich die Ritter opfern. Alternativ locken Sie die Feinde einzeln heran und setzen William als Heiler ein. In Falaise reiten Sie zur Burg, um militärischen Beistand zu erhalten. Nachschub gibt's im Dorf im Nordwesten. Dort besiegt William den Champion, indem er ihn mit seinem Kampfschrei einschüchtert. Eine weitere Kriegerschar stößt im Sumpf nördlich von Falaise zu Ihnen. Die letzten Rekruten warten in der Stadt ganz im Westen. Mit der kompletten Armee reiten Sie zum Schlachtfeld im Nordosten. Die starke gegnerische Armee gibt auf, wenn ihr Anführer Guy von Burgund fällt. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf ihn. Er steht an der Westflanke seiner Streitmacht. Achten Sie auf eine gute Schlachtordnung (Schützen hinten, Reiter über die Flanken).

Haus Redoran in Morrowind

Ich hätte gerne gewusst, wo genau ich das Haus Redoran in der Morrowind-Welt auffinden kann.

BENJAMIN, PER E-MAIL

#



Thomas Weiß
Actionspiele
tw@pcgames.de



Stefan Weiß
Abenteuer- & Strategiespiele
sw@pcgames.de



Jochen Gebauer
Abenteuerspiele
jg@pcgames.de



Harald Wagner
Sportspiele & Simulation
hw@pcgames.de



Ralph Wollner
Action- & Sportspiele
rw@pcgames.de

Und **so** geht's

Sie kommen trotz unserer Tipps einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner und hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest?
Unser Experten-Team widmet sich jeden Monat Ihren Fragen zu aktuellen Spielen und hilft kompetent weiter. Schließlich wollen wir, dass Sie Spaß an Ihrem Spiel haben.

Wohin mit den Fragen?

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten (**siehe Kästen**)

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (**hilfe@pcgames.de**)

Per Eintrag im neuen Tipps&Tricks-Forum auf **www.pcgames.de**

Natürlich können Sie Ihre Fragen auch per Post an die unten stehende Adresse schicken – **Kennwort: „PC Games hilft".**

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab.

Einsende**hinweise**

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps".**
Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



Jochen Gebauer:

Das Haus Redoran finden Sie in der Wüstenstadt Ald'Ruhn. Sprechen Sie dort einfach ein Mitglied des Hauses auf „join House Redoran" an und er oder sie wird Ihnen sagen, wo Sie den richtigen NPC für den Beitritt treffen können.

Luftwirbel in **Zanzarah**

Wie benutze ich die Luftwirbel? Ich bin in den Bergen und stehe vor einer Schlucht. Auf der anderen Seite führt ein Weg weiter, in der Mitte ist ein Luftwirbel. Wie komme ich darüber?

THIERRY, PER E-MAIL

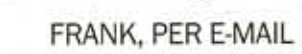


Harald Wagner:

Sie benötigen eine Luftfee (die sich an erster Stelle in Ihrem aktuellen Deck befinden muss) UND die Feenkarte der Luft. Erst dann können Sie die Wirbel benutzen. Die Feenkarte der Luft bekommen Sie im Sumpf beim großen Baum (vorher müssen Sie aber noch die Steinkarte im Wolkenreich vom Druiden bekommen und auch in der Arena eine Suane-Fee gewinnen, um zum großen Baum zu gelangen).

Espresso-2-Go in **GTA 3**

Ich komme bei GTA 3 in „Espresso-2-Go" nicht weiter. Ich finde einfach nicht alle Stände rechtzeitig.



FRANK, PER E-MAIL



Florian Weidhase:

Die Espresso-2-Go-Mission ist äußerst zeitkritisch. Unser Tipp: Fahren Sie alle Stadtteile zunächst ab, um alle acht Stände zu finden. Die Stände tauchen auf dem Radar auf, wenn Sie nahe genug dran sind. Dann empfiehlt es sich, in Portland anzufangen und sich auf dem kürzesten Weg bis nach Shoreside Vale durchzuarbeiten. Die Zeit läuft erst, wenn Sie den ersten Stand erreicht haben, also können Sie vorher in aller Ruhe alle Stände aufspüren.

Einparken in **GTA 3**

Ich schaffe es nicht, zu Fuß eine Garage zu verlassen. Wenn ich versuche, rückwärts zu gehen, bleibt meine Spielfigur einfach stehen – und Umdrehen klappt in einer Garage auch nicht.

GERRIT, PER E-MAIL



Petra Maueröder:

Die Garagensequenzen lassen sich wirklich nur sehr schwer steuern. Um dennoch herauszukommen, dürfen Sie Ihren Wagen nicht an einer Wand parken. Wenn Sie genügend Platz zum Aussteigen lassen, können Sie Ihren Kleinkriminellen rückwärts aus der Garage bewegen. Das ist etwas umständlich, aber die einzige Chance.

Stadionsprung in **GTA 3**

Gibt es eine Möglichkeit, in das Football-Stadion auf Staunton Island zu gelangen?

SEBASTIAN, PER E-MAIL



Florian Weidhase:

Nein, selbst mit einem gewagten Sprung über das Eingangstor bleiben Sie an einer unsichtbaren Wand hängen.

Landurlaub bei **Patrizier 2 (Gold Edition)**

Meine Matrosen werden unzufrieden, ich weiß aber nicht, wie ich ihnen Landurlaub geben kann. Auch im Handbuch steht nichts darüber.

ZOYD, PER E-MAIL



Rüdiger Steidle:

Ihr Schiff muss lediglich im Hafen liegen. Lassen Sie es einige Zeit stehen – Ihre Matrosen gehen dann ganz von alleine an Land und lassen es sich gut gehen.

Gegenstände in **Baldur's Gate 2**

Es gibt es zahlreiche Quest-Items wie zum Beispiel Jaheiras Locke oder den Reif der Waukeen. Sind diese Gegenstände im weiteren Spielverlauf wichtig oder kann ich sie getrost wegwerfen? Die jeweiligen Quests sind schon erledigt. Und wie ist es mit den Edelsteinen? Wofür ist zum Beispiel der Beljuril zu gebrauchen?

STEFAN, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Wenn Sie die jeweiligen Quests erledigt haben, brauchen Sie die Gegenstände nicht weiter aufzuheben. Ich würde Ihnen raten, einfach in Atkatla Kisten in einem Haus als Lager zu benutzen und die Gegenstände dort trotzdem zu deponieren, falls doch noch ein Gegenstand benötigt werden sollte. Ich selber habe zum Beispiel das Haus von Jan Janssen im Slumviertel zum Lager gemacht. Dort gibt es Regale, Tische und Behälter, die Sie problemlos füllen können. Den Beljuril-Edelstein sollten Sie aufheben, da Sie ihn zum Beispiel zur Herstellung des „Ausgleichers" benötigen. Wenn Sie das „Bronzene Odinshorn" besitzen, benötigen Sie beispielsweise einen Diamanten, um das Horn aufwerten zu lassen. Dies erledigt übrigens Händler Maheer im Abschnitt „Waukeens Promenade".


PREISWERT + KOMPETENT
600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.
expert
PC CD-ROM
MEDIEVAL TOTAL WAR
Medievil (USK 12)
Medieval: Total War ist der neueste Teil der Total War-Reihe, der in den vier Jahrhunderten vom aufruf zum ersten Kreuzzug 1095 bis zum Fall Konstantinopels 1453 angesiedelt ist!
Voraussichtlich ab 5.9.2002 erhältlich!
JE 39.- €
PC CD-ROM
BEACH LIFE
Voraussichtlich ab 6.9.2002 erhältlich!
€ 44.-
Beach Life (USK 6)
In der Ferien-Simulation Beach Life gilt es, ein unvergessliches Ferienparadies aufzubauen - mit Hotels, Bars, Clubs, Strandaktivitäten und Wassersport.
Empire Earth (USK 12)
EMPIRE EARTH
500.000 Jahre Menschheitsgeschichte in einem einzigartigen Spiel
SIERRA
Preis-hammer!
19.- €
Tactical Ops (USK 18)
SIEG UM JEDEN PREIS! Tactical Ops: Assault on Terror. Die aufregende und gefährliche Welt der Terroristenabwehr. Dieses Spiel wird Dir den Atem rauben!!!
Voraussichtlich ab 5.9.2002 erhältlich!
TACTICAL OPS
ASSAULT ON TERROR
WELCOME TO LOST HEAVEN
PC CD-ROM
MAFIA
Voraussichtlich 5.9.2002 erhältlich!
Mafia (USK 16)
Alkoholschmuggel, Schutzgelderpressung und Diebstähle. Im Amerika der 30er Jahre gerätst Du zwischen die Fronten rivalisierender Mafiabanden!
44.- €
Wichtiger Hinweis: Sollte Ihr örtlicher expert-Händler einen Artikel ausnahmsweise nicht vorrätig haben, wird er ihn schnellstmöglich beschaffen. USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

Cheats

Gore

Drücken Sie im Spiel die Esc-Taste. Im Hauptmenü wählen Sie System Options/Console aus. Dort weisen Sie mit dem Befehl bind [Taste]:[console] der Konsole eine Taste zu, mit der Sie den Konsolenmodus auch wieder verlassen können. Die Cheats stehen Ihnen zur Verfügung, wenn Sie LOGIN developer eingeben. Bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

Cheat	Wirkung
god x	Gott-Modus (x = 1 schaltet ein, x = 0 schaltet aus)
give_all	Alle Waffen werden verfügbar
uammo x	Unbegrenzte Munition (x = 1 schaltet ein, x = 0 schaltet aus)
fly x	Fliegen (x = 1 schaltet ein, x = 0 schaltet aus)
noclip x	Wände sind kein Hindernis mehr (x = 1 schaltet ein, x = 0 schaltet aus)
killenemy	Alle Feinde werden besiegt
killcars	Alle Wagen im Level explodieren
viewn	Kamera wechselt zum nächsten verfügbaren Spieler
viewme	Kamera wechselt wieder zurück in die Normalansicht
setjumpz x	x = maximale Sprunghöhe
setspeed x	x = maximale Laufgeschwindigkeit

Operation Flashpoint: **Resistance**

Drücken Sie die Umschalt- und die Minus-Taste (auf dem Ziffernblock) gleichzeitig. Geben Sie nun folgende Codes ein. Wundern Sie sich nicht, dass keine Konsole oder Eingabezeile erscheint – es gibt keine!

Cheat	Wirkung
savegame	Spiel speichern
endmission	Level gewinnen
campaign	Im Hauptmenü eingeben. Alle Missionen werden freigeschaltet.

Mobile **Forces**

Öffnen Sie mit der TAB-Taste die Konsole und geben Sie folgende Cheats ein:

Cheat	Wirkung
Horsey	Aktiviert den Cheatmodus
god	Unverwundbar, Gott-Modus
teamgod	Alle Team-Mitglieder unverwundbar
Amphibious	Unter Wasser atmen
ghost	Wände sind kein Hindernis mehr
loaded	Alle Waffen verfügbar
setteam x	Zu Team x wechseln
invisible x	Unsichtbar (x = 1 schaltet ein, 0 aus)
killpawns	Alle Computergegner werden besiegt

Morrowind: The Elder Scrolls

Die folgenden Mogelcodes werden Ihr Nervenkostüm sicher entlasten. Um die Konsole zu öffnen, drücken Sie ^ (Zirkumflex). Geben Sie dann die Cheats ein.

Cheat	Wirkung
player->sethealth x	Lebensenergie auf x setzen
player->setlevel x	Level auf x setzen
player->setfatigue x	Maximalen Wert für Ermüdung (Fatigue) auf x setzen
player->setmagicka	Maximalen Wert für Magie auf x setzen
player->additem gold_100 x	x Goldstücke erhalten
player->togglegodmode oder player->tgm	Unverwundbar - God-Mode
player->setwaterwalking 1	Auf dem Wasser laufen
player->setwaterbreathing 1	Unter Wasser atmen
player->setflying 1	Flugmodus ein
player->setsuperjump 1	Super-Sprünge ein
player->togglefogofwar oder player->tfow	Nebel des Krieges ein/aus
player->timefilljournal	Alle Journaleinträge
player->fillmap	Alle Städte auf der Karte zeigen

Mat Hoffman's Pro BMX

Wenn Sie Schwierigkeiten bei **Mat Hoffman's Pro BMX** haben, sollten Sie während des Spiels in den Pause-Modus gehen und mit gedrückter Umschalt-Taste die Codes eingeben:

Cheat	Wirkung
S66S	Reifen werden breit
466WSS	Punkte verzehnfachen
4W62	Acht Zusatzminuten
648A	Schule wird freigeschaltet
648D	Warenhaus wird freigeschaltet
648S	Granny wird freigeschaltet
648W	Burnside wird freigeschaltet
4AWD	Balance verbessert sich

Best of **Lesertipps**

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und belohnt.

1 Morrowind

An der südlichen Küste von Ebonheart befindet sich ein Eingang zu den „Underground Caves" der Festung. Der Eingang ist unter Wasser. In dieser Höhle befindet sich neben einem Glasdolch und einem „Glasfrostsword" ein NPC, der die „Lords Mail" trägt. Sobald Sie ihn ansprechen, attackiert er Sie. Für erfahrene Spieler dürfte der ausgestoßene Legionär kein Problem sein. Die „Lords Mail" ist eine hervorragende Rüstung, da sie eine wesentlich höhere Rüstungsklasse als eine Daedric-Rüstung hat und auch noch sehr viel leichter ist. CLEMENS MÜLLER

2 Age of Wonders 2

Wer nicht auf die vorgegebenen Musikstücke bei **Age of Wonders 2** steht, kann mit folgendem Trick seine Lieblings-Musik beim Spielen hören. Im Pfad „C:\Programme\Age of Wonders II\Songs" befinden sich alle originalen **AoW 2**-Songs im MP3-Format. In diesen Song-Ordner kopiert man nun alle Wunsch-Lieder, die im MP3-Format vorliegen müssen. Starten Sie **AoW 2** und klicken Sie auf das Icon „Einstellungen". Wählen Sie nun die Einstellung „Sound" und klicken Sie auf das Kästchen „benutzerdef. Abspielliste". Es erscheint ein erweitertes Menü: Unter dem Wort „Songs" befinden sich alle MP3-Lieder. Wählen Sie Ihre Lieder aus und klicken Sie auf „hinzufügen". STEFAN ALLIGER

3 Neverwinter Nights

Es gibt einen netten Bug, mit dem man sich unendlich Geld verschaffen kann. Wenn man sich von Aribeth erklären lässt, wie der Rückrufstein funktioniert, bekommt man 100 Goldstücke überwiesen. Da man diesen Trick so oft wiederholen kann, wie man will, ist man in kürzester Zeit steinreich. PAUL ROHLOFF

4 Morrowind

Wenn man verschlossene Türen öffnen will, öffnet man die Konsole, klickt die Tür an und gibt „unlock" ein. CHRISTIAN SCHÖLLING

Mafia - The City of Lost Heaven

Wir helfen allen Mafiosi auf dem langen Weg bis zum Endkampf weiter. Neben der ausführlichen Komplettlösung finden Sie auf der Karte nützliche Abkürzungen, die Ihnen das Leben in Lost Heaven sehr vereinfachen.

01: Ein unwiderstehliches Angebot

Sie müssen die beiden Mafiosi in Sicherheit bringen. Fahren Sie konzentriert und vorsichtig – biegen Sie nach Möglichkeit in Gassen ab. Vermeiden Sie unbedingt einen Crash. Denken Sie daran: Die Mafiosi können auf die Verfolger schießen – aber nur aus der rechten Fahrzeugseite. Sobald die Kerle abgeschüttelt sind, geht's gemächlich zu Salieris Bar. Zur Navigation: Die Terranova-Brücke ist gesperrt – nehmen Sie eine andere Strecke.

02: Auf der Flucht

Diese Mission dient zunächst nur Ihrer Orientierung. Transportieren Sie die Fahrgäste, halten Sie die Geschwindigkeitsbegrenzung ein und fahren Sie niemanden über den Haufen – sonst ist die Mission gescheitert.

02-02: Auf der Flucht - Die Kaffeepause

Laufen Sie geradeaus und dem Pfeil nach, weiter geradeaus, leicht links und dann wieder in eine Seitengasse, die per Pfeil angezeigt wird. Hier geht es links eine Treppe hoch und danach gleich nach rechts – geradeaus landen Sie in einer Sackgasse. Auf dem Hof mit dem Teppich geht es rechts eine Treppe hinunter und wieder auf die Straße – dort biegen Sie links ab und folgen erneut dem Pfeil. Diagonal rechts durch den nächsten Hinterhof, zurück auf die Straße und schon sind Sie in der rettenden Bar.

03: Molotow-Party

Kurz vor dem Ziel fahren Sie links auf den Parkplatz. Von hier kommen Sie über die Rückseite durch eine Gittertür an den Parkplatz. Verpassen Sie als Erstes der Wache am Tor einen Hieb mit der Keule und nehmen Sie die Waffe an sich. Jetzt prügeln Sie die drei geparkten Wagen zu Klump. Wenn Sie auf den Einsatz der Mollis verzichten, ersparen Sie sich eine Rangelei mit vier Gangstern. Sobald alle drei Autos schrottreif sind, geht's mit dem Wagen aus dem Schuppen (Falconer Blue) zurück in die Bar.

04: Reine Routine

Holen Sie eine Waffe und sprechen Sie zweimal mit Ralph – er bringt Ihnen bei, wie man einen Bolt B knackt. Dann geht's auf in die Stadt. Sie müssen lediglich den Wagen fahren, während Sam und Paulie das Schutzgeld kassieren. Sie haben es nicht eilig – legen Sie sich also nicht unnötig mit der Polizei an.

04-03: Reine Routine - Clarks Motel

Gehen Sie um das Motel herum auf die Rückseite des Gebäudes. Über einen Tisch und einige Kisten gelangen Sie auf den Balkon und ins Innere. Passen Sie auf den Wachhund im Hof auf – wenn er Ihnen zu nahe kommt, verpassen Sie ihm eine Kugel. Im oberen Stockwerk öffnen Sie als Erstes die Klotür rechts und erledigen den einzelnen Gangster. Im Zimmer gegenüber der Balkontür finden Sie eine Thompson. Am Ende des Gangs rechts finden Sie hinter einem normalen Zimmer ein Bad – dort finden Sie einen Verbandskasten. Wenn alle Schergen erledigt sind, können Sie Sam retten. Vorsicht: Sobald Sie aus dem Zimmer kommen, wartet ein weiterer Gegner auf Sie.

04-04: Reine Routine - Schnapp ihn dir!

Noch vor dem Tunnel baut Ihr Opfer einen Unfall – in dem Moment können Sie sich daneben setzen und die Reifen zerschießen. Jetzt haben Sie einen Geschwindigkeitsvorteil. Spätestens im Tunnel sollten Sie es dann schaffen, den Gegner mit gezielten Schüssen aus dem Auto heraus zu beseitigen.

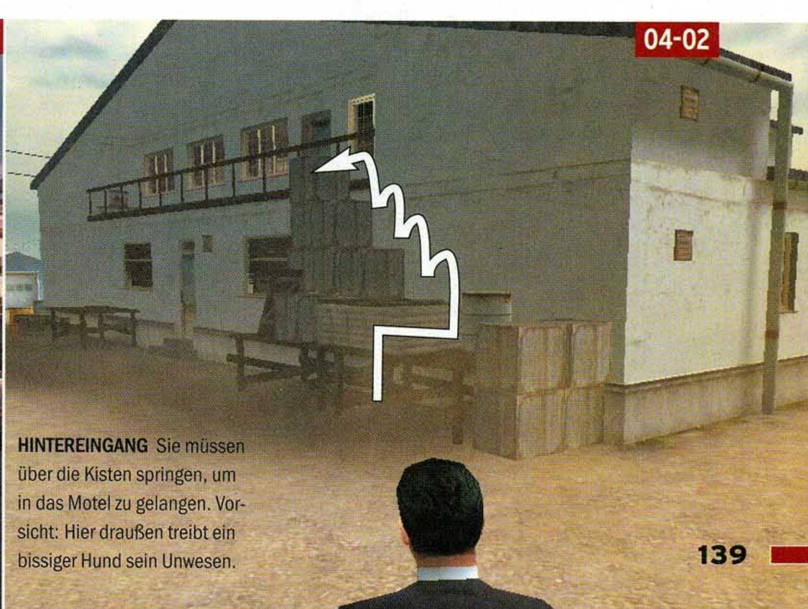
05: Fairplay

Fahren Sie zur Rennstrecke. Beim Pförtner steigen Sie aus, sprechen ihn an und fahren dann mit ihm zusammen zur Garage. Dort übernehmen Sie den Rennwagen. Fahren Sie nun unter Ausnutzung der beiden Abkürzungen im Arbeiterviertel zu Lucas Bertone. Sobald dieser den Wagen etwas entschärft

M



SCHROTTREIF Schicken Sie zunächst die Wache schlafen. Dann bearbeiten Sie die drei Autos mit dem Baseball-Schläger. So ersparen Sie sich Ärger mit den Besitzern.



HINTEREINGANG Sie müssen über die Kisten springen, um in das Motel zu gelangen. Vorsicht: Hier draußen treibt ein bissiger Hund sein Unwesen.

hat, geht's auf dem gleichen Weg zurück zur Rennstrecke.

06: Fairplay – Vor dem Rennen

Sie müssen ganze fünf Runden auf dem tückischen Rennkurs absolvieren und obendrein noch als Erster über die Ziellinie kommen. Ihre Gegner fahren nicht sonderlich schnell – sie rempeln aber für ihr Leben gern. Bleiben Sie am Start auf der linken Seite und weichen Sie dem stehen gebliebenen Wagen aus. Wenn Sie sich außen halten, schaffen Sie es schon in der ersten Schikane, die Führung zu übernehmen. Nun müssen Sie nur konzentriert und vorsichtig fahren.

Fahrtipps

1. Bremsen Sie nur bei gerade stehenden Rädern – sonst kommen Sie ins Schleudern.

2. Nehmen Sie in Kurven den Fuß vom Gas. Rollen Sie durch die Kurve.

3. Geben Sie nach einer scharfen Kurve behutsam Gas, sonst bricht das Heck aus.

4. Wenn Ihr Wagen abhebt, drücken Sie sofort auf die Taste zum Zurücksetzen. Sie werden zwar mit einigen Sekunden bestraft, können aber weiterfahren.

06-05: Fairplay – Lucas Bertone

Lucas zeigt Ihnen zum ersten Mal, wie Sie ein besonderes Auto knacken. Dies wird er in Zukunft des Öfteren tun. Freundlicherweise sagt er Ihnen auch, wo Sie ein entsprechendes Vehikel finden. Mit Ausnahme dieser Mission handelt es sich bei den Bertone-Einsätzen stets um Bonusmissionen. Es springt immer ein schicker Wagen dabei heraus – es kann aber mitunter auch gefährlich werden.

07-03: Sarah – Überraschung

In einer Seitengasse unweit der Bar werden Sie und Sarah angegriffen. Während Sie sich mit den ersten drei Schwerenötern prügeln, rennt Sarah in eine weitere Gasse. Behalten Sie das Mädchen im Auge – es rennt nämlich einer weiteren Gruppe finsterer Gestalten in die Arme. Prinzipiell gilt: Jeder Gauner, den Sie angreifen, lässt von Sarah ab. Verteilen Sie also erst mal eine großzügige Runde Prügel mit Ihrem Schlagring. Jetzt hängt Ihnen der ganze Mob am Hals. Der Trick: Schlagen Sie unentwegt und gehen Sie dabei rückwärts. So landen Sie jede Menge Treffer. Nach und nach haben die Gegner genug und verziehen sich. Verfolgen Sie die Jungs nicht, sondern gehen Sie zu Sarah und bringen Sie sie nach Hause.

07-06: Gewöhn dich besser dran – Die Service-Station

An der Service-Station geht's brachial zur Sache. Sie dürfen nicht schießen, sonst fliehen die Anfüh-



rer. Viel wichtiger als Ihre eigene Gesundheit ist die von Paulie. Wenn er draufgeht, dürfen Sie gleich noch mal anfangen. Der Trick der vorangegangenen Mission funktioniert auch hier: Prügeln Sie im Rückwärtsgang. Vorsicht: Allzu leicht passiert es, dass Sie aus Versehen Paulie einen Hieb verpassen – halten Sie sich also nach Möglichkeit weit genug entfernt. Versuchen Sie, alle Gegner auf sich zu locken. So bleibt Paulie weitestgehend unverletzt und kann von hinten auf die Schläger einprügeln.

Verfolgungsjagden

Andauernd müssen Sie entweder vor jemandem flüchten oder selbst ein Fahrzeug verfolgen. Diese Tipps helfen weiter.

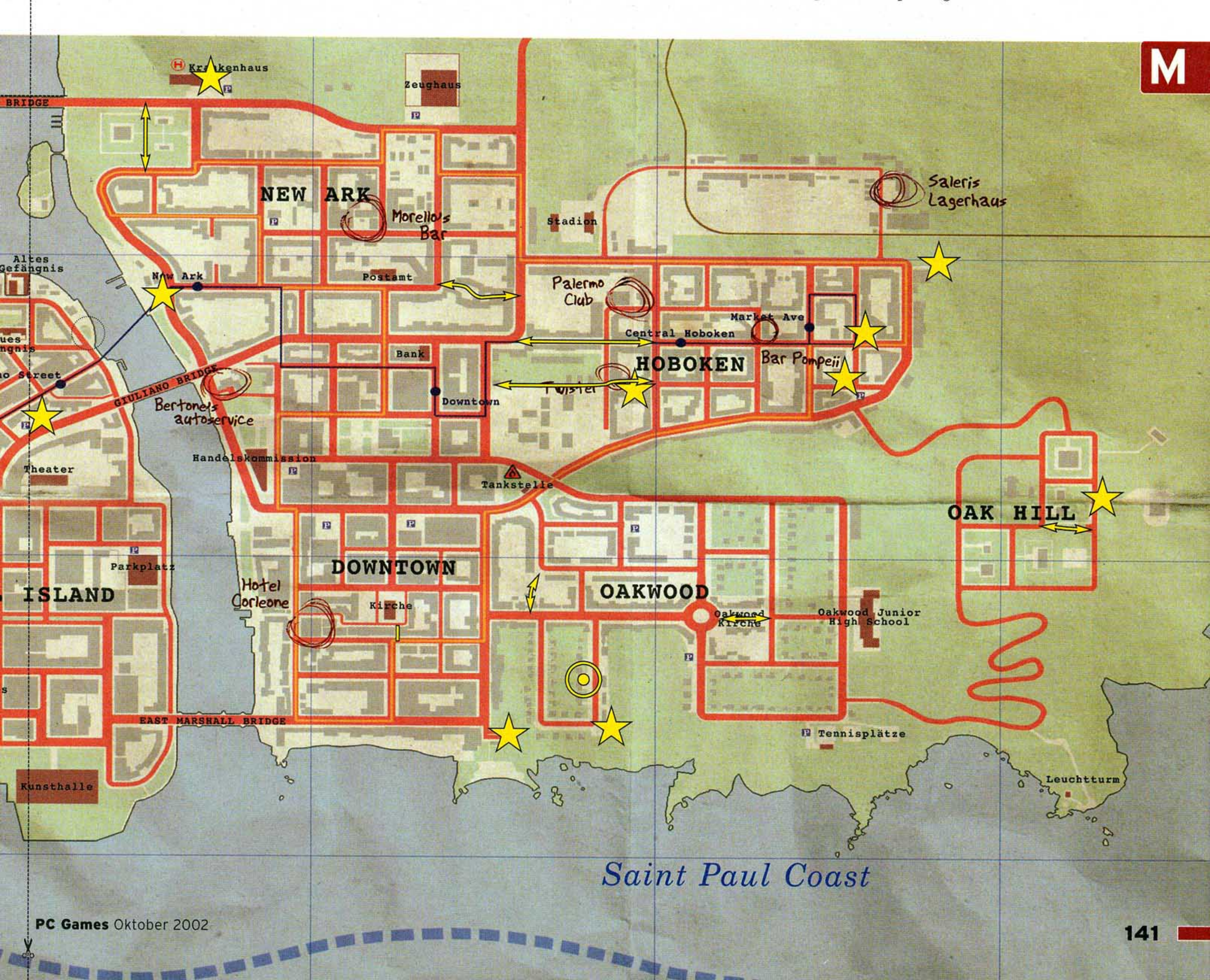
1. Wenn Sie manuell schalten, können Sie ein gutes Stück schneller fahren als mit der Automatik.
2. Versuchen Sie, Ihre Verfolger in Hindernisse zu locken. Fahren Sie dazu möglichst eng an Laternen, Straßenbahnen oder Brückenpfeilern vorbei.
3. Wenn noch kein allgemeiner Alarm ausgelöst wurde, können Sie Ihrer Verhaftung entgehen, indem Sie die Polizisten beseitigen.
4. Der Fahndungsbalken verschwindet mit der Zeit, wenn Sie kein Polizist sieht.
5. Wechseln Sie Fahrzeuge oder versuchen Sie Ihr Glück zu Fuß, wenn die Polizei hinter Ihnen her ist – das verwirrt die Cops ungemein.
6. Wenn etwas Abstand hergestellt ist, schlagen Sie Haken. Wenn Ihre Verfolger Sie nicht mehr sehen können, haben Sie es geschafft.

Schusswechsel

Sobald alle Schläger am Boden liegen, zücken Sie die Pistole. Rennen Sie einfach den Weg entlang, die Treppe rauf und runter in den Hof. Insgesamt sieben Gegner stellen sich Ihnen in den Weg. Wildes Geballer bringt hier nichts – zielen Sie genau und schießen Sie nur aus der Hocke. Warten Sie die Nachladepausen der Gegner ab, um leichtes Spiel zu haben.

07-07: Gewöhn dich besser dran - Die Jagd

Verfolgen Sie die Schurken – konzentrieren Sie sich dabei alleine auf das Fahren. Paulie ballert hin und wieder auf die Gegner – am Ende bleibt der Wagen aber immer in einer Gasse stehen. Sollten Sie die Feinde vorher anhalten, ist die Mission geschafft, sobald Sie aus dem Auto aussteigen. Auch wenn die Mission – wie Sie in der folgenden Einspielung sehen –





REIFENPLATZER Um gegen den flüchtigen Gauner eine Chance zu haben, müssen Sie die Reifen zerschießen.



KURIOS Achten Sie auf die Szene an der Brücke, wenn Sie den Rennwagen zu Lucas Bertone bringen.



DECKUNG Tom blockiert dem schon schwer angeschlagenen Paulie den Weg. So kann er nicht getroffen werden.

nicht erfolgreich war, ist sie beendet. Sie können den Ausgang der Szene nicht beeinflussen.

08-02: Die Hure – Hotel Corleone

Betreten Sie das Hotel und fragen Sie an der Rezeption nach dem Manager. Wer in vollendeter Mafia-Manier spielen will, spricht das Opfer zunächst an – das ist aber nicht erfolgsentscheidend. Um für den folgenden Kampf gut gerüstet zu sein, stellen Sie sich in die Ecke des Restaurants. Etliche Bodyguards und sogar einige Bordellbesucher greifen nämlich zu den Waffen. Kämpfen Sie sich bis in die Lobby vor. Dort gehen Sie hinter den Tresen in den kleinen Raum. Hier finden Sie den Schlüssel zum Büro des Managers und einen Erste-Hilfe-Kasten. Arbeiten Sie sich nun nach oben. Es stellen sich Ihnen noch einige Gegner in den Weg – es ist also Vorsicht geboten. Im zweiten Stock finden Sie die leichte Dame. Im dritten Stock ist das Büro samt einer Wache. Wenn Sie am Schreibtisch die Aktionstaste drücken, sammelt Tom automatisch Dokumente ein und bringt die Bombe an. Flüchten Sie.

08-03: Die Hure – Über den Dächern

Laufen Sie rechts die Feuerleiter hoch – oben geht es wieder rechts weiter. Wenn Sie sich hier zu viel Zeit lassen, haben Sie einige Polizisten am Hals. Sputen Sie sich also. Nach der Tür geht es rechts über die Dächer weiter. Ihnen steht dann ein Polizist in einiger Entfernung mit einem Gewehr gegenüber. Erledigen Sie ihn möglichst schnell (Sie haben die verbleibende Munition im nächsten Abschnitt bitter nötig) und gehen Sie in den Hof. Trick: Sobald Sie die erste Stufe nach unten gehen, erscheinen jede Menge Polizisten. Gehen Sie wieder nach oben auf das Dach und erledigen Sie die Kerle von dort. Ein Kinderspiel, da die Jungs Ihnen nicht folgen. Vorsicht: Links über Ihnen steht ein Polizist auf dem Dach – warten Sie geduldig, bis er sich zeigt. Wenn Sie nun in den gesäuberten Hof gehen, achten Sie auf den Polizisten, der sich hinter dem Vorsprung versteckt (siehe Screenshot). Auf dem Weg zur Holztreppe erscheinen auf dem Dach links noch einmal zwei Polizisten. Je nach Gesundheitszustand können Sie den Kampf aufnehmen oder einfach flüchten.

08-04: Der Priester – Die Überraschung

Auf dem Weg nach unten durch den Glockenturm finden Sie ein großes Erste-Hilfe-Paket. Damit sind die Wunden der Polizei-Schlacht vergessen. Ganz unten werden Sie Zeuge der Beerdigung. Pusten Sie den ersten Gegner vor der Tür um und flüchten sich dann nach links hinter den Altar. Von hier können Sie nach und nach die Gangster in den Bänken, auf der Kanzel, am Beichtstuhl (links) und ganz oben auf der Orgel erledigen. Für die weit entfernten Gegner ist das Gewehr des Polizisten bestens geeignet. Wenn alle Gegner in der Kirche hinüber sind, stürmen noch einmal einige Gangster durch die Tür ins Innere. Vorsicht: Die Kerle haben Schrotflinten – halten Sie also Abstand und erledigen Sie die finsteren Typen aus sicherer Entfernung. Nach geschlagener Schlacht schnappen Sie sich den Leichenwagen und fahren zurück zur Bar.

09-03: Ausflug aufs Land – Die Farm

Gehen Sie auf dem Bauernhof ganz nach hinten bis zu den letzten Gebäuden. Dort steht der LKW. Nachdem Sie sich das Ganze genauer angeschaut haben, sind Sie plötzlich von Feinden umgeben. Am LKW treffen Sie auf zwei Ganoven, am Schuppen hinter dem Wagen lauert Ihnen noch einer auf. Säubern Sie den großen Schuppen von Gegnern. Kurz vor der Treppe nach oben befindet sich ein Erste-Hilfe-Kasten. Vorsicht: Die Schurken verstecken sich mit Vorliebe hinter Türen. An den Treppen wollen Ihnen die Gegner im nächsthöheren Stockwerk stets in den Rücken fallen. Drehen Sie den Spieß um, indem Sie rückwärts die Treppen hochgehen. Wenn der Schuppen frei von Gegnern ist, begeben Sie sich auf den Rückweg zu den LKWs. Aus den beiden vorher verschlossenen Hütten am Wegesrand stürmen je zwei Gegner – kein Problem, wenn man es vorher weiß.

09-04: Ausflug aufs Land – Sams Rettung

Mit Paulie im Schlepptau geht es zurück zur Scheune. Ihr Kumpan läuft schnurstracks in den Schuppen und holt ein Brecheisen, um das Tor zu öffnen. Dann wird's nochmal heiß – säubern Sie in gewohnter Manier die Scheune. Kurz nachdem Paulie losgelaufen ist, um den Laster zu holen, treffen zwei Wagen mit je zwei Gegnern ein. Entweder eröffnen Sie von dem Scheunendach aus das Feuer oder Sie rennen sofort nach unten. Wenn Paulie schon schwer angeschlagen ist, müssen Sie diese Gegner beseitigen, bevor er ankommt.

09-05: Ausflug aufs Land – Die Rückfahrt

200 Schuss Munition und drei feindliche Fahrzeuge: kein Pro-

10 Goldene Verkehrsregeln

1. Halten Sie sich – wenn die Zeit es erlaubt – an die Geschwindigkeitsbegrenzung.
2. Straßenschilder, Hydranten und Telefonzellen lassen sich umfahren – alle anderen Hindernisse sind hart wie Beton.
3. Wenn man Ihnen einen Strafzettel aufbrummt, nehmen Sie ihn an. Sie haben genug Geld. Nach drei Verwarnungen ist jedoch die Geduld der Gesetzeshüter zu Ende.
4. Straßenbahnen bremsen nicht – für niemanden.
5. Unfälle schaden nicht nur dem Auto, sondern bei starken Einschlägen auch dem Fahrer und etwaigen Passagieren.
6. Fahrzeuge können so stark beschädigt werden, dass steile Steigungen nicht mehr befahrbar sind.
7. Die Hupe wirkt wahre Wunder – Autos und Fußgänger machen brav Platz. Selbst Streifenpolizisten springen entsetzt zur Seite.
8. Auf Gehsteigen und Promenaden zu fahren, ist keine Straftat – solange Sie sich an die Geschwindigkeitsbegrenzung halten.
9. In einem Polizeiwagen dürfen Sie so schnell fahren, wie Sie wollen.
10. Wenn Sie zweimal schnell hintereinander die Gas-Taste drücken, schaltet das Automatikgetriebe einen Gang zurück. Sehr hilfreich bei steilen Strecken.

blem. Fangen Sie an zu ballern, wenn der Wagen nur noch einige Meter entfernt ist. Ein volles Magazin in den Kühler reicht aus, um die Kiste in die Luft zu jagen. Laden Sie nach jedem Fahrzeug nach.

09-07/08: Ausflug aufs Land – Lucas Bertone

Wenn Sie Lucas einen Freundschaftsdienst erweisen, zeigt er Ihnen anschließend, wo Sie gefahrlos einen Ulver Airstream stehlen können. Um rechtzeitig zu dem Freund von Lucas zu kommen, müssen Sie die nördliche Abkürzung in Hoboken nutzen (siehe Karte).

10: Omerta

Um überhaupt zu erfahren, wo Sie Frank finden, müssen Sie nacheinander drei Informanten abklappern (Biff in Chinatown, Toni auf Central Island bei der Kunsthalle und „Idiot Joe" bei Lucas unter der Brücke). Der letzte Kontakt ist nicht sehr gesprächig. Reden Sie so lange mit ihm, bis das Gespräch nicht weitergeht. Schauen Sie sich nach Polizisten um – wenn die Luft rein ist, konfrontieren Sie Joe mit handfesten Argumenten. Nach ein paar Ohrfeigen singt er wie ein Vögelchen. Von Oakwood aus müssen Sie Frank und seine Bewacher quer durch die Stadt bis zum Flughafen verfolgen. Zwischendurch versperrt Ihnen ein LKW den Weg – lassen Sie sich dadurch nicht aufhalten.

10-04: Omerta – Am Flughafen

Zunächst müssen Sie dem Polizeiwagen ausweichen, um nicht unter die Räder zu kommen. Räumen Sie dann im Terminal auf. Rüsten Sie sich mit den Waffen Ihrer Gegner aus und benutzen Sie im Bedarfsfall den Erste-Hilfe-Kasten an der Wand. Frank flieht – aber es besteht kein Grund zur Eile. Verlassen Sie den Terminal Richtung Flugfeld. Sie können sich nun zu Fuß mit den vielen Gegnern auseinander setzen oder sich den LKW schnappen. Franks Bewacher über den Haufen zu fahren spart jede Menge Munition und schont die eigene Gesundheit enorm.

10-05: Omerta – Frank

Franks Familie ist in der Flugschule – bewacht von zwei Gegnern. Hier finden Sie ein weiteres Erste-Hilfe-Paket. Nachdem Sie mit der Frau gesprochen haben, gehen Sie zurück zu Frank und bringen ihn zu seiner Familie. Die Tickets liegen auf der Theke im Terminal. Leider ist mittlerweile die Polizei eingetroffen – also





ÜBER DEN DÄCHERN Schalten Sie den Gewehrschützen möglichst schnell aus. Vorsicht, links erscheint ein Cop, der Ihnen das Leben schwer machen kann.



SCHIESSBUDE Bis auf einen feigen Polizisten (Pfeil) können Sie alle Cops von der Brüstung aus erledigen.

Verdammter **Glückspilz**

Bevor Sie Sergio Morello wirklich stellen können, passieren einige Missgeschicke.

15-02: Die Telefonzelle

Suchen Sie sich vor der Mission ein möglichst schnelles Auto aus und hängen Sie die Verfolger ab. Versuchen Sie erst gar nicht, die Sache mit Waffengewalt zu lösen – Sie haben dann nur unnötigen Stress mit der Polizei.

15-04: Das Feuerwerk

Warten Sie, bis die Wache am Auto ins Haus geht. Dann können Sie die Bombe anbringen.

15-06: Flucht

Paulie hat's so richtig vermasselt und Sie müssen's richten. Flüchten Sie vor den Gangstern.

15-07: Der Bahnübergang

Sie müssen Morello lediglich verfolgen – was in der Karre schon eine Kunst ist. Schießen Sie nicht und behindern Sie ihn nicht.

15-08: Der Hafen

Der Hafen strotzt nur so vor schwer bewaffneten Wachen. Erledigen Sie die Gegner am Tor und schnappen Sie sich dann den



LKW. Natürlich können Sie auch alle Feinde im Hafen eliminieren – das funktioniert auch, ist aber schwerer. Fahren Sie mit Vollgas immer geradeaus an der Mauer entlang. Aus allen Ecken kommen Gegner – ignorieren Sie diese. Am Ende des Hafens fahren Sie nach rechts. Parken Sie den Wagen hinter dem Lagerhaus. Von hier kümmern Sie sich um die Gegner in der Umgebung: Im Haus finden Sie einen Gegner mit Gewehr und einen Erste-Hilfe-Kasten. Mit dem Gewehr können Sie sich um die Schützen auf den Kränen kümmern. Säubern Sie den Bereich bis zu der Lagerhalle, in der sich Morello verschanzt (sein Wagen steht davor). Vorsicht: Die Gegner verschanzen sich hinter den Holzstapeln und Containern. Stellen Sie nun die Weichen so ein, dass die Tank-Waggons auf das Tor der Halle fahren können. Jetzt ziehen Sie den Bremsklotz am vorderen Waggon weg und schon ist der Weg frei.

15-09: Sergio

Sergios letzte Bastion wird von einer Hand voll seiner Schergen bewacht. Nutzen Sie die Deckung gut aus und erledigen Sie die Jungs einen nach dem anderen. Schließlich muss Morello selber dran glauben. Im hinteren Zimmer der Halle gibt es noch einen Medizinschrank. Gehen Sie zurück zum geparkten LKW und sehen Sie zu, dass Sie aus dem Hafen kommen – überall sind wieder Gegner aufgetaucht, die Sie jedoch in gewohnter Manier ignorieren.

15-12: Lucas Bertone

Der Auftrag von Lucas lautet diesmal, einen Verwundeten zum Arzt zu bringen. Sie müssen sich hier ziemlich beeilen und dürfen auf dem Rückweg keinen Crash bauen, sonst verreckt Ihr Passagier. Tipp: Der Mann, den Sie suchen, liegt am Zielpunkt in Little Italy in einer kleinen Ausbuchtung – der Typ auf dem Gehweg ist nicht der Richtige.

15-13: Lucas Bertone 2

Der Wagen wird von einem Schwarzen bewacht. Entweder erledigen Sie die Wache oder Sie knacken das Auto, wenn er gerade nicht hinschaut.

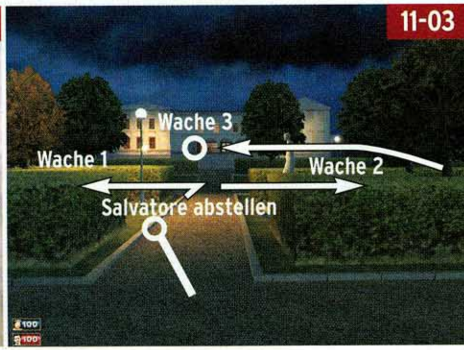
müssen Sie sich einmal mehr zur Wehr setzen. Sobald mit Frank alles geregelt ist, müssen Sie nur noch die Bücher aus dem Schließfach der First National Bank holen.

10-07/08: Omerta – Lucas Bertone

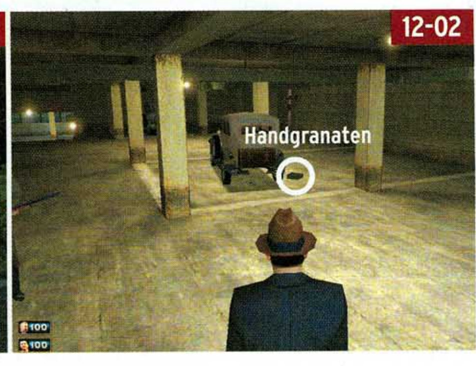
Wenn Sie mögen, können Sie noch einen Auftrag von Lucas Bertone annehmen. Sie müssen für ihn einen ziemlich kräftigen Typen vermöbeln. Zum Dank zeigt Lucas Ihnen, wie Sie einen Thor 810 knacken und wo Sie einen finden. Einziger Haken diesmal: Ein Bodyguard bewacht die edle Karosse. Schicken Sie den Gorilla ins Jenseits.



TURMSCHÜTZE Schalten Sie unbedingt den Scharfschützen auf dem Turm aus.



SCHLEICHFAHRT Schicken Sie die drei Wachen ins Land der Träume.



PRAKTISCH Die versteckten Granaten erleichtern die Mission enorm.

11-03: Besuch bei reichen Leuten – Die Villa

Fahren Sie an die Tür auf der Rückseite der Villa – Salvatore öffnet das Schloss ohne Probleme. Sie können sich jetzt mit der gesamten Wachmannschaft anlegen oder etwas subtiler vorgehen. Um unnötige Kämpfe zu vermeiden, hier die „sanfte" Variante: Lassen Sie Salvatore warten und knüppeln Sie die drei im Bild gezeigten Wachen der Reihe nach nieder. Wache 1 patrouilliert den linken Bereich, Wache 2 steht in einem Pavillon auf der rechten Seite. Über die rechte Seite des Gartens schleichen Sie zu Wache 3. Der Weg in die Villa ist frei. Hier geistert jedoch noch eine Putzfrau umher, die bei Ihrem Anblick sofort die Wachen ruft. Lauern Sie der Dame auf und schicken Sie sie ebenfalls ins Land der Träume. Der Safe ist im ersten Stock.

11-04: Besuch bei reichen Leuten – Der Safe

Der Hausherr kommt zurück – schnappen Sie sich die Dokumente und dann nichts wie raus. Nehmen Sie die Hintertreppe nach unten und verlassen Sie die Villa durch den Hinterausgang. Beachten Sie die Wachen gar nicht, sondern laufen Sie nur zurück zur Pforte, hinter der Ihr Wagen steht. Bringen Sie anschließend Salvatore nach Hause.

12-02: Ein großer Deal! – Der Parkplatz

Gehen Sie über die Treppe rechts vom Eingang ganz nach oben – dort warten Ihre Geschäftspartner. Nach der Filmsequenz geht's richtig zur Sache. Oberste Priorität ist es mal wieder, Paulie und Sam zu beschützen. Feuern Sie ein paar gezielte Salven aus der Thompson in die Kühler der Wagen – diese explodieren und nehmen jede Menge Gegner mit. Eine Ebene tiefer finden Sie hinter einem Wagen eine Kiste mit vier Handgranaten. Das Erdgeschoss ist die gefährlichste Ebene – hier ist der Weg durch geparkte Wagen versperrt. Dank der Handgranaten räumen Sie aber auch hier auf. Wenn alle Gegner erledigt sind, frischen Sie Ihre Energie mit dem Erste-Hilfe-Kasten beim Pförtner auf und holen den LKW.

12-03: Ein großer Deal! – Verfolgungsjagd

Sie haben einen kleinen Vorsprung – nutzen Sie ihn. Schlagen Sie möglichst viele Haken und fahren Sie dann zum Lagerhaus. Vergessen Sie nicht, den Geschwindigkeitsbegrenzer einzuschalten, nachdem Sie die Verfolger abgehängt haben.

13-02: Bon Appétit! – Pepes Restaurant

Fliehen Sie sofort durch die Hintertür aus dem Restaurant. Im Hof gibt es zwei Wege – durch die Tür oder auf die Straße. Wenn Sie außen herum laufen, haben Sie es leichter. Am Ende der Gasse nieten Sie den ersten Gangster um, schnappen sich die Thompson und gehen dann um die Ecke. Locken Sie die anderen mit ein paar Salven an, ziehen Sie sich zurück und ballern Sie jeden um, der um die Ecke kommt. Vorsicht: Im ersten Stock am Fenster ist noch ein Schütze, den man allzu leicht übersieht. Im hinteren Teil des Lokals ist ein Erste-Hilfe-Kasten, der nur vor Ende des Kampfes zur Verfügung steht (das Restaurant ist danach nicht mehr betretbar).

13-04: Bon Appétit! – Carlo

Folgen Sie Carlo auf den Hof und erledigen Sie ihn. Sie müssen sich danach noch um drei weitere Typen kümmern – mit der Tommy-Gun kein Problem.

14-02: Happy Birthday! – Die Stadt

Um überhaupt auf den Dampfer zu kommen, gehen Sie in das Gebäude und legen einen schicken Matrosenanzug an.

14-03: Happy Birthday! – Auf der Party

Auf dem zweiten Deck am Heck ist die gesuchte Toilette. Den nötigen Schlüssel hat der Skipper – der einzige Matrose im gestreiften Oberteil (zweimal ansprechen!).

Variante 1: Putzjunge

Finden Sie auf dem untersten Deck in der Toilette auf der linken Schiffsseite den Eimer. Jetzt holen Sie die Pistole und machen schön den Dreck weg. Danach geben Sie den Schlüssel zurück.

Variante 2: Mafioso

Sie kümmern sich eine kalte Pizza um den Putzjob, holen die Knarre, verstecken sie in einem anderen Klo, geben den Schlüssel zurück und lassen sich bei der Kontrolle vom Skipper plump von der Seite anschwatzen. Alles besser, als Klos zu putzen!

Sobald die Rede beginnt, können Sie zuschlagen. Sobald Sie die Waffe ziehen, werden die Wachen aufmerksam – beeilen Sie sich also. Erschießen Sie den Redner und machen Sie sich aus dem Staub. Paulie wartet schon auf der rechten Seite am Bug.

16-04: Crème de la Crème – Menschenjagd

Verfolgen Sie Morello. Er fährt über die Guiliano-Brücke und dann weiter Richtung Flughafen.

Variante 1 – Flughafen

Nachdem Ihr Wagen abstirbt, laufen Sie





FENSTERLN Vorsicht: Allzu leicht übersieht man den Schützen am Fenster.



FASCHING Matrosenanzug statt Nadelstreifen. So kommen Sie auf den Dampfer.



PUTZMANN Der Skipper kontrolliert, ob Sie das Klo auch geputzt haben.

Richtung Flugfeld. Erledigen Sie die Bodyguards. Sam und Paulie kommen dann mit dem Wagen. Schießen Sie auf beide Motoren des Flugzeugs, bis diese brennen. Dann stürzt der Flieger nach dem Start ab.

Variante 2 - Brücke

Bleiben Sie an Morello dran - in den Bergpassagen ist das recht schwierig. Schalten Sie dort lieber manuell. Nach ziemlich langer Fahrt endet Morellos Karriere an einer Brückenbaustelle.

16-06/07: Crème de la Crème - Lucas Bertone

Sie müssen all Ihr Geschick aufbringen, um die Cops abzuhängen. Am Leuchtturm stellen Sie den Wagen an die Klippen. Wenn Sie die Schaltung auf manuell umstellen, können Sie den Wagen in Neutral-Stellung schalten (N). Er rollt dann von alleine den Abhang herunter. Stehlen Sie für die Rückfahrt ein Auto. Wenn Sie den Bonuswagen knacken wollen, kommt der Besitzer aus dem Restaurant. Erledigen Sie ihn und kehren Sie dann zurück zur Bar.

17-03: Wahlkampf - Das alte Gefängnis

Durch den Kanalschacht gelangen Sie in das Gefängnis. Verlassen ist dieser Bau aber mitnichten. Sie müssen sich gegen eine ganze Horde von Gegnern durchsetzen. Tipp: Sie kommen an einen Balkon. Von hier können Sie die Hunde im Hof erledigen - das erspart Ihnen später Ärger. Kämpfen Sie sich vorsichtig bis zum Turm durch.

17-04: Wahlkampf - Der Wachturm

Auf der Insel sehen Sie Ihre Zielperson. Mit der Zoomfunktion, einer ruhigen Hand und etwas Glück treffen Sie schon mit dem ersten Schuss. Geht's doch daneben, haben Sie noch einige Sekunden, bevor der Politiker abtransportiert wird. Laufen Sie nun die Treppe ganz nach unten. Durch den Kanal kommen Sie nicht zurück. Sie gelangen in den Hof mit den (hoffentlich toten) Hunden. Der Ausgang wird durch ein Vorhängeschloss versperrt, das Sie einfach aufschießen. Tipp: Auf der anderen Seite wartet schon die Polizei. Wenn Sie alle Waffen wegwerfen, haben Sie kein Problem. Ansonsten müssen Sie fliehen oder die Sache mit Waffengewalt regeln.

17-06/07: Wahlkampf - Lucas Bertone

Dank der Abkürzungen im Arbeiterviertel können Sie Lucas' Freund problemlos innerhalb der gegebenen Zeit abholen. Bei dem Luxusschlitten in Oak Hill sollten Sie zunächst die beiden Kerle vom Auto jagen. Sprechen Sie sie einfach an. Dann knacken Sie den Wagen und fahren nach Hause.

18-03: Nur zur Erholung - Grand Theft Truck

Der LKW fährt zu einem Lagerhaus und wird entladen. Danach schlagen Sie zu - versperren Sie dem Laster auf der Rückfahrt den Weg. Beim ersten Schuss steigt der Fahrer aus. Nach etwas Überzeugungsarbeit lässt der Fahrer die Papiere fallen.

18-04: Nur zur Erholung - Der Hafen

Fahren Sie die Straße entlang geradeaus, bis Sie auf Ihrer Linken die offene Lagerhalle sehen. Dort stehen die Kisten. Parken Sie den LKW so, dass die Ladefläche von der Rampe aus erreichbar ist. Der Vorarbeiter verlangt von Ihnen, Kisten zu schleppen. Sprechen Sie die beiden Arbeiter neben den Kisten an - die erledigen das für Sie. Nachdem der Vorarbeiter die Arbeit begutachtet hat, können Sie ihn ansprechen. Er verschwindet nun lange genug, dass Sie unbehelligt die Zigarrenkisten auf den LKW laden können.

18-05: Nur zur Erholung - Die Falle

Flüchten Sie zum Treffpunkt. Vorsicht: Der LKW kippt leicht und Ihre Widersacher rammen Sie mit Vorliebe. Am Treffpunkt erledigen Sie mit Sam und Paulie zusammen die Verfolger. Danach geht's zum Lagerhaus.

19-04: Der Nebenjob - Die Einkaufstour

Holen Sie erst die Waffen (Thompson, Colt 1911, S&W Model 27 Magnum). Um von Lucas ein Auto zu bekommen, müssen Sie ein Päckchen in der Nähe abliefern. Daraus resultiert jedoch noch ein Kampf. Obendrein müssen Sie ein Auto von Oakwood bis nach Central Island verfolgen. Unser Tipp: Stehlen Sie einfach ein vernünftiges Auto und holen Sie Paulie ab, ohne Station bei Lucas zu machen.

19-07: Der Nebenjob - Der Bankraub

Nehmen Sie den Schlüssel im Schalterraum. Vom Direktor im Obergeschoss holen Sie den Safeschlüssel. Seien Sie überall in der Bank vorsichtig - es gibt diverse Wachen, die den Helden spielen wollen. Mit der Beute geht es dann nach Hoboken.

20: Der Tod der Kunst

Wenn Sie mögen, können Sie noch einen Auftrag für Lucas erledigen und an einen schnittigen Wagen kommen - den können Sie aber nur noch für die Fahrt zum Museum nutzen. Tipp: Fahren Sie auf jeden Fall zum Waffendealer der letzten Mission. Hier können Sie sich nach Herzenslust mit Waffen und Munition eindecken - so wird der Endkampf sehr viel leichter.

20-05: Der Tod der Kunst - Großes Finale

Sie bekommen es mit dutzenden von Gegnern zu tun. Bleiben Sie stets in der Hocke, laden Sie rechtzeitig nach und zielen Sie genau. Vorsicht bei den Treppen - hier wirft man Ihnen Granaten entgegen. Durchsuchen Sie stets die Gegner - Sie finden einige Granaten. Es gibt nur einen Erste-Hilfe-Kasten (an der Treppe vor dem Showdown mit Sam, heilt 50 Punkte). Sie werden sicherlich einige Anläufe brauchen - das ist normal. Da die Gegner immer an den gleichen Stellen auftauchen, ist es mit Übung durchaus möglich, diesen Kampf nahezu unverletzt zu bestehen.

20-06: Sam

Auf dem Bild sehen Sie genau, wie Sie sich positionieren müssen: gehockt mit dem Rücken zur Wand und die Deckung zur Linken. Richten Sie Ihr Fadenkreuz auf die Höhe von Sam aus. Nun müssen Sie seine Salven abwarten, einen Schritt gehockt nach rechts machen, zwei bis drei einzelne Schüsse aus der Thompson abgeben und wieder in Deckung gehen. Nach diversen Treffern zieht Sam sich zurück. Sie finden seine Blutspur im Gang. Folgen Sie der Spur mit der Waffe im Anschlag. Wenn Sie ungefähr die Hälfte zurückgelegt haben, springt Sam hinter der Ecke vor und schießt. Sie müssen schneller sein!

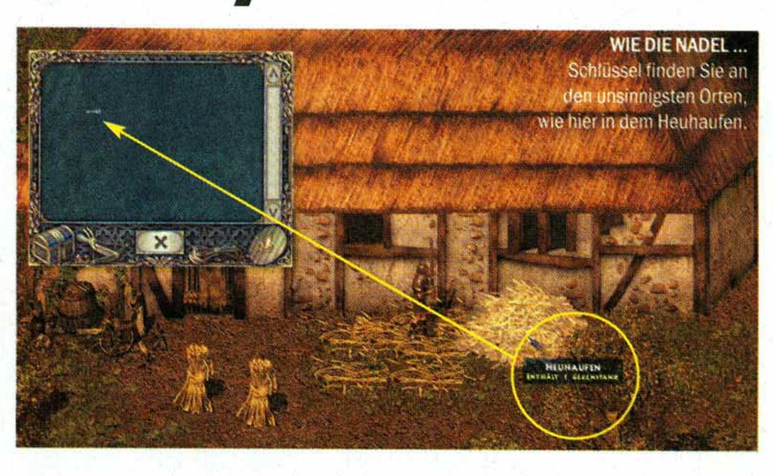
FLORIAN WEIDHASE



D

Divine Divinity

Fast wie Hänschen Klein fühlt man sich in der riesigen Spielwelt von Divine Divinity. Damit Sie nicht verloren gehen, haben wir die erste Spielwelt komplett für Sie aufgedeckt.



WIE DIE NADEL ... Schlüssel finden Sie an den unsinnigsten Orten, wie hier in dem Heuhaufen.

Heldenspielchen

Welchen Helden soll ich ins Rennen schicken?

Prinzipiell machen alle drei Klassen Spaß. Da es insgesamt aber sehr kampflastig zugeht, macht der Krieger am meisten Sinn. Sie sollten bei der Wahl Ihres Protagonisten vor allem auf die Spezialfähigkeit achten. Das Schleichen des Diebes ist zwar schön und gut, bringt aber in vielen Situationen nicht unbedingt viel. Als Magier können Sie teleportieren – das erweist sich im Kampf mit großen Gegnerhorden schon als recht nützlich. Trotzdem geht nichts über die Wirbelattacke des Kriegers. Gerade im späteren Spielverlauf haben Sie es etwas leichter, wenn Sie mit einem Rundumangriff gleich mehrere Monster plätten. Egal, für wen Sie sich nun entscheiden – achten Sie vor allem darauf, nicht möglichst viele Fähigkeiten zu erlernen, sondern sich Ihrer Klasse entsprechend zu spezialisieren.

Heldenschule

1. Schauen Sie sich in Ruhe die zur Verfügung stehenden Fähigkeiten an. Sie sind bei der Wahl nicht an Ihre Klasse gebunden und können zum Beispiel auch als Krieger Elementarkräfte (Magier) erlernen oder den Pfad der Talente (Überlebenskünstler) einschlagen. Die Frage ist immer, was für Ihre Figur sinnvoll ist.

2. Wenn Sie viel mit Waffen hantieren wollen, sind vor allem Fähigkeiten interessant, mit denen Sie sich auf bestimmte Waffen spezialisieren, Schadensboni erhalten, die Verteidigung verbessern usw. Es gibt auch Fähigkeiten, von denen alle drei Klassen profitieren, wie zum Beispiel der Elfenblick aus dem Pfad des Waldläufers. Die erhöhte Sichtweite ist in den finsteren Verliesen ein echter Vorteil, da Sie zum Beispiel viel früher mit Fernwaffen oder Zaubersprüchen angreifen können.

3. Andere Fähigkeiten, wie zum Beispiel das Schlösseröffnen, sind für das Hauptspiel weniger von Interesse, selbst wenn Sie einen Überlebenskünstler spielen. Für die questrelevanten Schlösser gibt es immer den passenden Schlüssel. Wenn Sie natürlich jede Truhe und jede Tür öffnen möchten, die es im Spiel gibt, werden Sie um die Diebesfähigkeit nicht herumkommen.

4. Egal, welche Klasse Sie spielen – erlernen Sie auf jeden Fall die Fertigkeit Vergiften. In der Regel genügt dann ein Treffer – den Rest erledigt das Gift. Witzig: Unser Redaktionskrieger, als Kampfmagier ausgebildet, verursachte mit seinem Zauberspruch „Meteorschlag" ebenfalls Giftschaden, nachdem er zuvor die Fertigkeit „Vergiften" angewendet hatte. Ob dies ein Bug oder gewollt ist, bleibt ungeklärt – Hauptsache, es funktioniert.

Entdeckerdrang

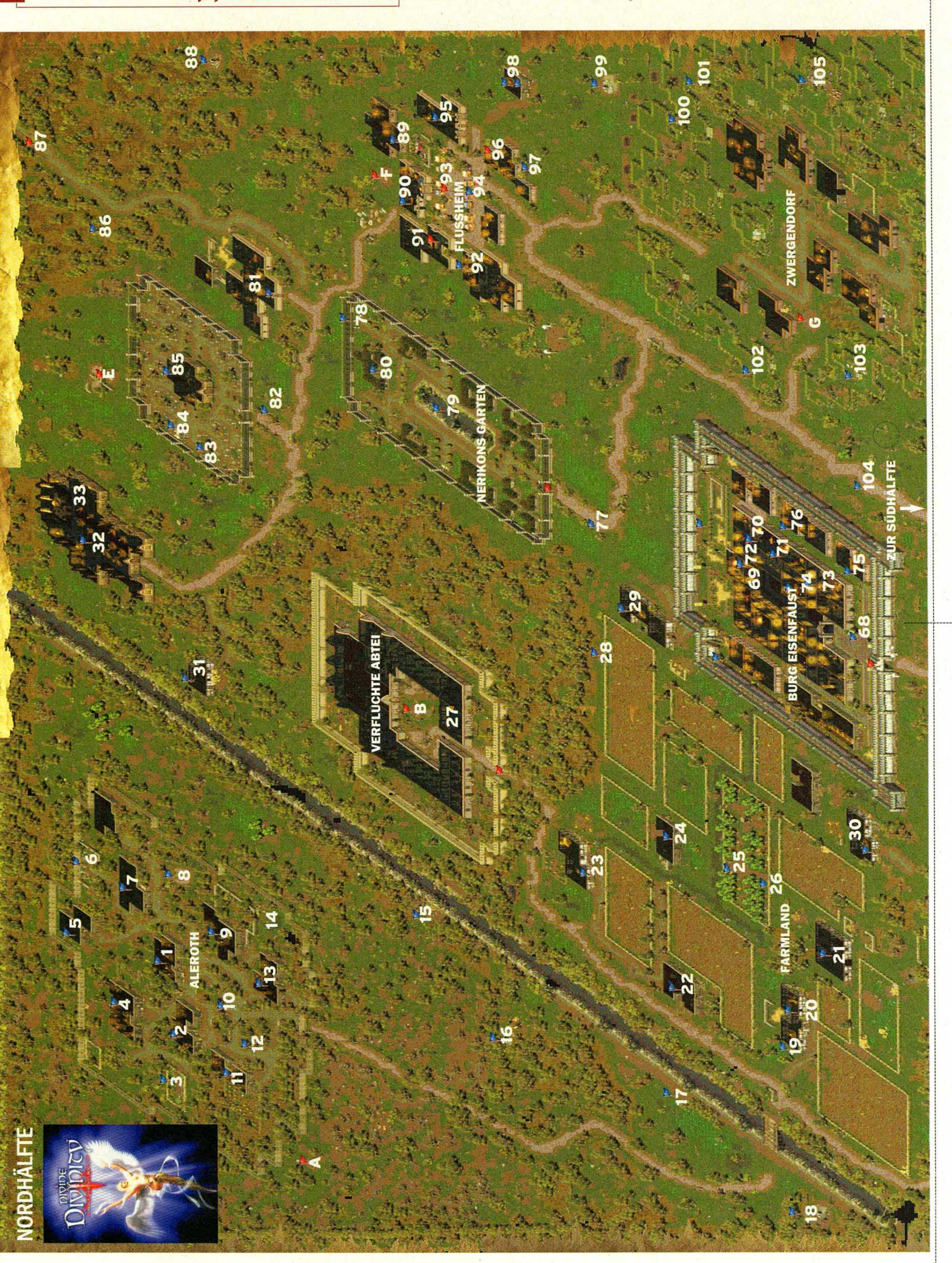
1. Sie haben in **Divine Divinity** eine ganze Menge Freiraum, abseits der eigentlichen Quests herumzustöbern. Schlüssel gibt's an allen möglichen Stellen (Friedhof am Grabstein, auf Schränken etc.) zu finden. In der Regel sind die Schlüssel, die Sie in einem Level finden, auch in nicht allzu weiter Entfernung zu benutzen.

2. Es gibt viele versteckte Türen – wenn Sie gestapelte Kisten, Ballen etc. vorfinden, spucken Sie kräftig in die Hände und schichten den ganzen Krempel um, oft kommt ein Geheimgang zum Vorschein.

3. Nutzen Sie die Abwesenheit von NPCs aus – wenn sich der Charakter gerade nicht in der Nähe oder im Nebenraum aufhält, plündern Sie nach Herzenslust – speichern Sie aber trotzdem vorher ab.



EINGEKESSELT In solchen Situationen ist der Rundumschlag oft die letzte Rettung.


NORDHÄLFTE
ALEROTH
VERFLUCHTE ABTEI
NERIKONS GARTEN
FLUSSHEIM
ZWERGENDORF
BURG EISENFAUST
FARMLAND
ZUR SÜDHÄLFTE


D
ZUR NORDHÄLFTE
SÜDHÄLFTE
ZUM ZWERGENBROT
KASERNE
ZUM BLAUEN EBER
ARMENVIERTEL
QUARANTÄNEZONE
FRIEDHOF
ZELTLAGER
VERSORGUNGSLAGER DER ORKS
ORKLAGER
C
D
H
I
J
K
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122

LEGENDE

Schon für die erste Spielwelt rund um Flussheim können Sie etliche Stunden einplanen. Viel Spaß beim „Wandern"!

1 Joram (Start)
2 Lanilor (gibt nach seiner Befreiung die Erlaubnis, in seinem Garten Kräuter zu sammeln)
3 Lanilors Garten (Drudanae-Pflanze)
4 Otho (versorgt den Patienten Verlat)
5 Magischer Spiegel in der Hütte (damit verdoppeln Sie den Heilstein)
6 Friedhof (Schlüssel, Blumenvase auf Jakobs Grab)
7 Jakobs Hütte (im Keller haust Zombie Jakob)
8 Heilschrein (übergibt Heilstein)
9 Goemoe (versorgt den Patienten Simon und gibt Ihnen eine Teleporter-Schriftrolle, nachdem Mardaneus gerettet ist)
10 Drachenstatuen (alle nach Norden ausrichten)
11 Mardaneus
12 Brunnen (führt zu Mardaneus)
13 Georg (wird später ermordet)
14 Teich (hier wird der Heilstein verdoppelt)
15 Ork-Hinterhalt
16 Ork-Camp und Höhleneingang
17 Treffen mit Johann und Zandalor
18 Trollhöhle
19 Homer (bittet Sie, die Trolle zu vernichten)
20 Milchmädchen Isolde
21 Buzz
22 Sir Richard (wird von Kriecher verfolgt)
23 Bauer Finn (fürchtet sich vor dem Fluch der Abtei)
24 Kelden
25 Kriecher (sucht Sir Richard)
26 Rufus
27 Treppe zum Keller der Abtei (im Keller sind Fallen und ein versteckter Goldschlüssel bei den Fässern)
28 Schlangengrube mit Schlüssel für die Truhe daneben
29 Hugor (Missernte-Quest)
30 Regnor und Tom (Viehdieb-Quest)
31 Jeremias Hütte (Schlüssel im Heuhaufen)
32 Entweihte Kirche
33 Beichtstuhl (führt in geheime Bibliothek zu Theofolus)
34 Höhle mit Giftmischer-Ork (Missernte-Quest)
35 Lanilor (nach Eskorte-Quest)
36 Otho (nach Eskorte-Quest)
37 Harriet (bittet Sie, einen Brief nach Verdistis zu bringen)
38 Goemoe (nach Eskorte-Quest)
39 Logan
40 El Gammon (kaufen Sie nichts von ihm, er ist ein Schwindler)
41 Banditenlager
42 Dorian (Viehdieb-Quest)
43 Jonas (hat Balins Halskette)
44 Maria (stellen Sie ihre Ehre wieder her)
45 Lain (hat später einen Schlüssel für Quarantäne-Zone)
46 Balin (vermisst seine Halskette)
47 Leere Hütte (kann als Quartier benutzt werden)
48 Erstes Treffen mit Dr. Elrath
49 Cederic (muss geheilt werden)
50 Sarah (muss geheilt werden)
51 Tibus (muss geheilt werden)
52 Malachias (berichtet von merkwürdigen Edelsteinen)
53 Boratus (die merkwürdigen Edelsteine führen zu diesem Fiesling)
54 Elora (wird von Zombie Jakob entführt)
55 Grube (führt zu Jakob)
56 Leichenfledderer
57 Spinnenhöhle
58 Timmy (seine Eltern werden von Dieben bedroht)
59 Timmys Eltern (den Schlüssel fürs Haus finden Sie auf dessen Rückseite)
60 Gilde der Waldläufer (Elfenfürst hat Teleporter-Schriftrolle)
61 Straße zum Dunkelwald
62 Falltür (der Schacht führt direkt ins Versorgungslager der Orks – Punkt 118)
63 Hauptmann Mitox
64 Grabstein (wenn er berührt wird, strömt eine Skelett-Armee herbei)
65 Gareth (benötigt einen Scheintod-Trank)
66 General Alix
67 Wache von Flussheim, Hauptmann Ralf
68 Blumen (werden später für Lela benötigt)
69 Thronsaal (Janus)
70 Janus' Zimmer
71 Lelas Zimmer
72 Teddy in der Ecke (wird für Lela benötigt)
73 Koch (spülen Sie für ihn das Geschirr)
74 Katze (taucht hier auf)
75 Lady Anastasia
76 Walt
77 Nemris-Anhänger (lesen Sie deren Buch genau durch)
78 Nemris-Statue (die Antworten: Erfahrung, Wahrheit und Lüge, Gut, Neutralität und Böse)
79 Frösche (alle zu Froschschenkel verarbeiten, damit ein Portal erscheint)
80 Portal (führt in Nerikons Schatzkammer)
81 Leichenbestatter Paul
82 Apollo (sucht seinen Freund Shrimpo)
83 Ausgang aus Elonas Verlies
84 Krypta (der Hebel dort öffnet die Tür der Kapelle)
85 Kapelle (mit dem Geist von Herzog Ferol sprechen)
86 Sir Markham (bringt Ihnen unter Umständen Segnen bei)
87 Straße nach Verdistis
88 Vampir-Höhle (retten Sie den Jungen)
89 Schmied Gottfried
90 Magierhändler Kistandalius
91 Händler Barek (besitzt Schlüssel für Nerikons Garten)
92 Apotheker Walker
93 Eingang zur Kanalisation (späterer Zugang zur Burg Eisenfaust)
94 Händler Markus (wartet auf seine Lieferanten, die eine Wagenpanne haben)
95 Waffen- und Rüstungshändler Gero
96 Haus von Dr. Elrath
97 Versteckter Schlüssel
98 Verschlossene Hütte (Schlüssel liegt neben der Tür)
99 Lich-Höhle (enthält unter anderem eine Königliche Kette)
100 Schlüssel für verschlossene Truhen
101 Verschlossene Truhen
102 Versteckter Schlüssel
103 Der Schrein von Gut und Böse (wertet den Charakter auf)
104 Bull (sucht Streit, kann aber diplomatisch gelöst werden)
105 Versteckte Felshöhle
106 Hohler Baum (führt zur „Schatzhütte")
107 Verschlossene „Schatzhütte"
108 Höhleneingang
109 Krasnegar (Besitzt die Teleporter-Schriftrolle der Zwerge. Lehnen Sie den Edelstein dankend ab.)
110 Teleporter (führt zu 113)
111 Truhen (die Schlüssel dafür liegen unter den Paketen)
112 Wagen mit gebrochenem Rad (das Rad hat Händler Markus in Flussheim)
113 Teleporter (führt zu 110)
114 Wunschbrunnen (erfüllt einmalig, je nach eingesetztem Gold, einen Wunsch)
115 Schatzruhe
116 Dunkelelfen-Amulett
117 Minenschachteingang (führt ins Versorgungslager der Orks)
118 Minenschacht
119 Versorgungswagen (Sprengladung anbringen)
120 Verschlossene Truhe
121 Wasserreservoir der Orks (unsichtbar hinschleichen und Gift hineinschütten)
122 Ork-Anführer (besitzt Teleporter-Schriftrolle)

Die Teleporter

A Aleroth
B Verfluchte Abtei
C Gilde der Schützen
D Kaserne
E Friedhof
F Ars Magicana
G Zwergensiedlung
H Teleporter der Zwerge
I Zwergenwald
J Zerstörtes Dorf
K Orklager

D

Die Katakomben von Aleroth

Die zweite Teleportationspyramide finden

Bevor Sie das Portal zu den Katakomben benutzen, erhalten Sie von Lanilor eine Teleportations-Pyramide. Wagen Sie es ruhig, die Pyramide schon recht früh im Spiel zu benutzen. Am anderen Ende warten einige Skelett-Bogenschützen, die Sie problemlos erledigen können. Lediglich als Magier könnten Sie Schwierigkeiten haben. Nehmen Sie die Pyramide an sich und erkunden Sie den Dungeon. Die verschlossene Tür im Westen können Sie zunächst ignorieren. Benutzen Sie den Teleporter und kehren Sie zum Dungeon unter dem Sockel in Aleroth zurück.

Level 1

Lesen Sie sich das auf dem Pentagramm liegende Buch durch und benutzen Sie den Hebel am Eingang. Sie finden bei der „Kellerräumung" neben Unmengen von Skeletten insgesamt drei blaue magische Steine und einen Saphir-Schlüssel.
Im Westen des Gewölbes treffen Sie auf einige Orks, die Ihnen jedoch nicht ans Leder wollen, sondern einen Auftrag für Sie parat haben (Blutfresser-Quest). Die gesuchte Axt finden Sie im zweiten Level im Untergeschoss.

Was hat es mit der Statue auf sich?

Ganz im Süden des Dungeons finden Sie eine Statue mit einer Kerze davor und einem Buch dahinter. Wenn Sie die Kerze entzünden, bekommen Sie einen untoten Begleiter zur Seite. Klingt ganz gut – das Dumme ist nur, dass Sie keine Erfahrungspunkte erhalten, wenn Ihr Kompagnon Monster erschlägt. Und ganz ehrlich, richtig schwer sind die Katakomben nicht, verzichten Sie daher auf das freundliche Angebot. Sie werden den Zombie-Helfer auch einfach los, wenn Sie kurz zur Oberfläche zurückkehren – dort zerbröselt er sofort.

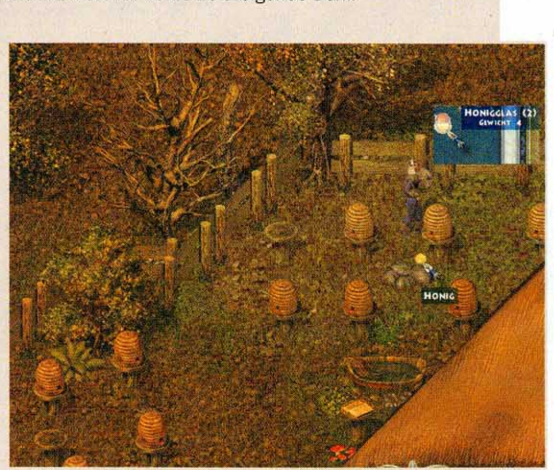
Wozu benötige ich die drei magischen Steine?

In der Kammer mit den Pentagrammen platzieren Sie je einen Stein darauf, um ein Portal zu aktivieren. Jetzt gelangen Sie in den Raum mit der Leiter zum zweiten Level der Katakomben.

Göttlicher **Nektar**

Wenn Sie Aleroth erkunden, stolpern Sie mit Sicherheit über Mardaneus' Bienenstöcke. Im Garten finden Sie außerdem leere Honiggläser und Bienenwaben. Wird da nicht der Imker in Ihnen geweckt? Sie können tatsächlich Honig gewinnen und abfüllen, aber wozu soll das gut sein? Ganz einfach: Verputzen Sie ein Glas Honig, so erhalten Sie für kurze Zeit folgende Boni:

Stärke +5
Gewandtheit +5
Intelligenz +5
Im Kampf ist dieser „Energieschub" ein echter Segen.



Und so geht's:
Benutzen Sie eine Wabe mit einem Bienenstock, dann tropft ein Klumpen Honig aus dem Stock.
Benutzen Sie ein leeres Honigglas mit dem Honig und schon haben Sie den Götternektar abgefüllt.
Achtung, mit leeren Glasflaschen funktioniert das Ganze leider nicht.

Anmerkung: Speichern Sie lieber erst ab, bevor Sie ein bestimmtes Nahrungsmittel oder Getränk zu sich nehmen, da sich teilweise Ihre Attribute ändern. Bier beispielsweise erhöht die Stärke um 2, reduziert aber die Gewandtheit ebenfalls um 2.

Level 2

Sie finden hier jede Menge Äxte, aber nur eine davon ist Blutfresser. Im nördlichen Teil des Dungeons führt eine Bodenplatte in ein Untergeschoss – dort finden Sie die gesuchte Axt. Kehren Sie damit zu den Orks zurück, um sich einige Erfahrungspunkte abzuholen. Folgen Sie aber nicht den Orks, sondern beenden Sie erst einmal Ihre Tour durch die Katakomben.

Level 3

In der symmetrischen Halle müssen Sie die vier Schlüssel-Gräber öffnen. Erst dann wird der Zugang zur vierten Ebene bei den Särgen in der Mitte geöffnet. Vorsicht – jedes Mal, wenn Sie eines der vier Gräber öffnen, strömen jede Menge Knochenmänner herbei. Speichern Sie daher vorher besser ab.

Level 4

Kämpfen Sie sich nach Süden vor. Sie treffen auf zwei Skelette, die sich über den Sinn des untoten Lebens unterhalten. Westlich davon finden Sie den Zugang zum Level 5.

Level 5

Ihr eigentliches Missionsziel befindet sich in der Mitte der Karte. Erkunden Sie trotzdem vorher die Ecken. Es gibt in jeder Ecke eine Bodenplatte, die Sie in eine Kammer teleportiert. In den Kammern finden Sie wertvolle Gegenstände, allerdings sind die von stärkeren Gegnern bewacht (Riesenspinnen, Skelett-Beschwörer). Als Krieger mit Rundumschlag oder mithilfe des Zaubers Meteorschlag schaffen Sie sich aber auch diese Untoten schnell vom Hals.

Wie erwecke ich den Nekromanten?

Im südlichen Teil des Levels treffen Sie auf freundlich gestimmte Skelette. Reden Sie mit dem Skelett-Krieger. Sie müssen den Untoten bei der Erweckung helfen. Reden Sie mit den anderen Skeletten. Jedes davon gibt Ihnen einen nützlichen Gegenstand. Marschieren Sie schließlich nach Nordwesten, dort ist ein Hebel unbesetzt. Gehen Sie einfach nahe an das Teil heran und schon startet die Erweckungs-Sequenz. Drücken Sie den Hebel, wenn Sie an der Reihe sind.


KUGELSPIEL Erst wenn Sie alle drei magischen Kugeln auf die Pentagramme gelegt haben, erscheint ein Portal.



TRAUERFEIER Jemand scheint bei seinem letzten Grabbesuch einen Schlüssel vergessen zu haben. Die Blumenvase legen Sie auf Jakobs Grab.

Was erwartet mich bei Thelyron?

Sie müssen den Nekromanten erlösen – allerdings strömen danach Unmengen von Skeletten herbei. Wenn Sie dem Kampf nicht gewachsen sind, schlagen Sie sich nach Norden durch. Dort erhalten Sie Unterstützung durch den Heiler Mardaneus. Allerdings gehen Ihnen dadurch wieder Erfahrungspunkte verloren. Mit einer großen Zahl Heil- oder Manatränken im Gepäck können Sie die Knochenschlacht mit gutem Gewissen bestreiten. Als Zauberer schleudern Sie den Untoten am besten unentwegt Meteorschläge entgegen.

Spielstart und Quests in Aleroth

Wo ist der Fremdenführer?

Sie erwachen in einem finsteren Keller. Schauen Sie sich um und nehmen Sie die ersten Ausrüstungsgegenstände (Trank, Sandalen, Dolch) an sich. Damit Sie überhaupt wissen, worum es für Sie geht, erwartet Sie der Heiler Joram im Erdgeschoss der Hütte. (**Anmerkung:** Alle Angaben beziehen sich auf die gepatchte Version 1.0022A.)

Kräuter für Georg sammeln

Unterhalten Sie sich mit Heiler Georg und schauen Sie sich die Pflanze im Nebenzimmer genau an, aber klicken Sie nicht darauf, sonst wird Georg sehr ungehalten. Die gesuchte Drudanae-Pflanze finden Sie im westlichen Teil des Dorfes. Eine davon genügt, um die Quest zu erfüllen. Sie brauchen aber erst Lanilors Erlaubnis, andernfalls sind Ihnen die Dorfbewohner nicht wohlgesinnt.

Heilmittel für Simon und Verlat finden

Es gibt eine Möglichkeit, beide Verletzten zu heilen. Reden Sie zunächst mit dem Echsenheiler Goemoe – er gibt Ihnen die Hinweise auf den Schrein der Heilung. Geben Sie sich bei dem Schrein als Heiler aus, um den Heiledelstein zu erhalten. Verwenden Sie ihn aber noch nicht, sondern suchen Sie das nördlichste Haus auf. Dort finden Sie einen Magischen Spiegel; bei den Kisten versteckt sich auch die entsprechende Anleitung. Marschieren Sie zum Teich im Südosten des Dorfes und benutzen Sie dort den Spiegel. Lassen Sie den Edelstein reinplumpsen und schon besitzen Sie zwei Heiledelsteine. Heilen Sie die beiden Patienten und reden Sie mit dem Zwergenheiler Otho. Kehren Sie danach zu Goemoe zurück, um noch einmal Erfahrungspunkte und die Fähigkeit Genesung für Ihre Heilaktion abzustauben.

Lanilor befreien

Nach der Zwischensequenz mit dem eingefrorenen Lanilor sprechen Sie den Ärmsten an. Den Brunnen, von dem die Rede ist, finden Sie etwas östlich davon. Durch das Kellerverlies gelangen Sie zu Mardaneus. Sprechen Sie ausführlich mit ihm – er wird Sie nach draußen begleiten und Lanilor aus dem eisigen Gefängnis befreien. Fragen Sie ihn auch, ob Sie Kräuter aus seinem Garten sammeln dürfen, um die Pflanze für Georg zu besorgen.

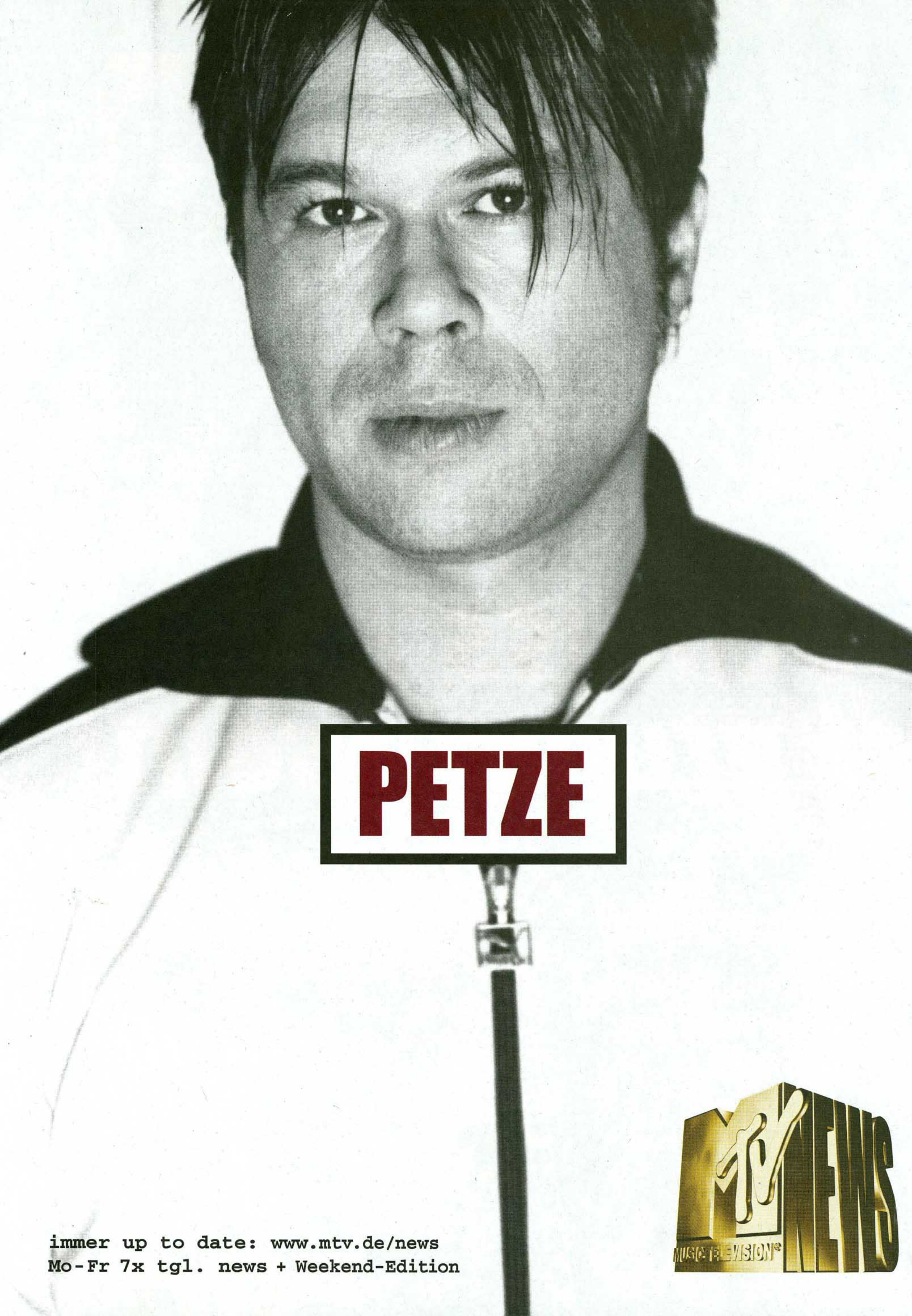
Ein Friedhofsbesuch

Erweisen Sie den Toten von Aleroth die letzte Ehre – bei einem der Grabsteine steht ein hübscher Blumenstrauß, hinter dem sich, wer hätte es gedacht, ein Schlüssel befindet. Mit dem Schlüssel öffnen Sie das verlassene Haus südlich davon. Bleiben Sie noch etwas auf dem Gottesacker und lesen Sie die Grabinschriften – Jakob scheint nicht gerade glücklich mit Esmeralda verheiratet gewesen zu sein. Platzieren Sie die Blumenvase von Esmeraldas Grab auf dem Grab von Jakob. Jakob dreht sich vor Wut im Grab um und steigt heraus, um Sie anzugreifen. Der Kampf ist für Spielanfänger nicht leicht – heben Sie sich die Aktion besser auf, bis Sie wenigstens die Stufe 3 oder 4 erreicht haben.

Mardaneus zur Vernunft bringen

Wenn Sie Lanilor geholfen haben, suchen Sie ihn in seiner Hütte auf und sprechen ihn auf Mardaneus an. Lanilor gibt Ihnen einen Hinweis auf die Drachenstatuen. Die Statuen befinden sich in der Dorfmitte. Drehen Sie die Figuren so, dass jeder Drachenkopf nach oben (Norden) blickt. Der Teleport-Sockel führt Sie in die Katakomben von Aleroth.

STEFAN WEISS


PETZE
immer up to date: www.mtv.de/news
Mo-Fr 7x tgl. news + Weekend-Edition
MTV
MUSIC TELEVISION®
NEWS

America's Army: Operations - Recon V1.1.1

Herzlich willkommen in der US Army. Mit unseren Tipps meistern Sie das Training vom einfachen Rekruten hin zum hochqualifizierten Scharfschützen mit links. Außerdem: jede Menge Taktiken und Tipps zum Online-Kampf.



ÜBERBLICK Schauen Sie im Zoom-Modus über die Waffe – so können Sie alle acht Ziele sehen und ersparen sich das Zoomen vor jedem Schuss.



ZIELWASSER Ausatmen, Luft anhalten, Klappe zu und zielen. Das Korn überdeckt das Ziel – so klappt's auch mit der Qualifikation.

Soldat anlegen

Neuer Soldat

Um überhaupt spielen zu können, müssen Sie im Internet einen Soldaten anlegen. Name und Passwort sollten nicht länger als acht Zeichen sein – längere Namen haben zu Anfang des Spiels oft zu Problemen mit der Registrierung geführt. Sie erhalten eine E-Mail, mit der Sie Ihren Spieler freischalten können.

Warum ein Online-Soldat?

Prinzipiell müssen Sie bei **AA: Operations** zwischen offiziellen und inoffiziellen Servern unterscheiden. Auf inoffiziellen und nicht autorisierten Servern kann jeder spielen. Bei offiziellen Servern muss für jede Karte eine gewisse Voraussetzung erfüllt sein. Daher werden Ihre Daten online gespeichert und verifiziert.

Training

Muss ich das Training absolvieren?

Ja! Am Training führt kein Weg vorbei. Zunächst müssen Sie die vier Einzelspieler-Trainings erfolgreich beenden (Rifle Marksmanship, Obstacle Course, US Weapons, MOUT- Training).

Verhaltensregeln

Halten Sie sich genau an die Anweisungen und schießen Sie nur, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Dieses Spiel nimmt alles etwas ernster – wer also in der Gegend rumballert, im Camp wirr umherläuft oder nicht das tut, was man ihm sagt, fliegt sofort aus dem Training und muss es noch einmal probieren.

Online-Registrierung

Um Ihren Trainingserfolg zu dokumentieren, müssen Sie im Internet sein. Sie können jedoch nur zur Registrierung selber online gehen. Sobald das Fenster mit Ihrem Benutzernamen und dem codierten Passwort erscheint, wechseln Sie mit ALT-TAB auf den Desktop und wählen sich ins Netz ein. Sobald die Verbindung steht, wechseln Sie zurück ins Spiel und lassen Ihre Trainingsleistung registrieren.

Rifle Marksmanship

Waffe, Munition und Schießstand

Gehen Sie zur Waffenausgabe und dann direkt in den Feuerstand 9. Bevor die eigentliche Qualifikation beginnt, dürfen Sie vier Magazine à 20 Schuss zur Eingewöhnung verschießen

Die Qualifikation

Sie müssen von 40 Zielen wenigstens 23 treffen, um zu bestehen. Sie haben exakt 40 Schuss – das erste Magazin wird aus dem Schießstand im Stehen gefeuert, das zweite im Liegen neben dem Stand. Sie bekommen nur 40 Ziele – wenn Sie auf eines überhaupt nicht schießen, gilt das Ziel als verfehlt. Da Sie aber auch nur 40 Schuss haben, macht es keinen Sinn, mehr als eine Kugel pro Ziel abzufeuern.

Die Bewertung

Wenn Sie 23 Ziele schaffen, haben Sie das Training bestanden. Bei 30 oder mehr Treffern erhalten Sie die Qualifikation „Sharpshooter" (Scharfschütze). Um am begehrten Training der Sniper School teilnehmen zu dürfen, müssen Sie die höchste Stufe Expert Marksman erreichen. Hierfür sind 36 oder mehr Treffer nötig.



Kimme und Korn

Schießen Sie ausschließlich über Kimme und Korn – das normale Zielkreuz ist zu ungenau. Sobald die Übung anfängt, laden Sie ein Magazin und gehen in den Zoom-Modus. Halten Sie nun die Waffe so, dass Sie im oberen Bereich des Bildschirms den ganzen Schusssektor sehen können – der Lauf zeigt also nach unten.

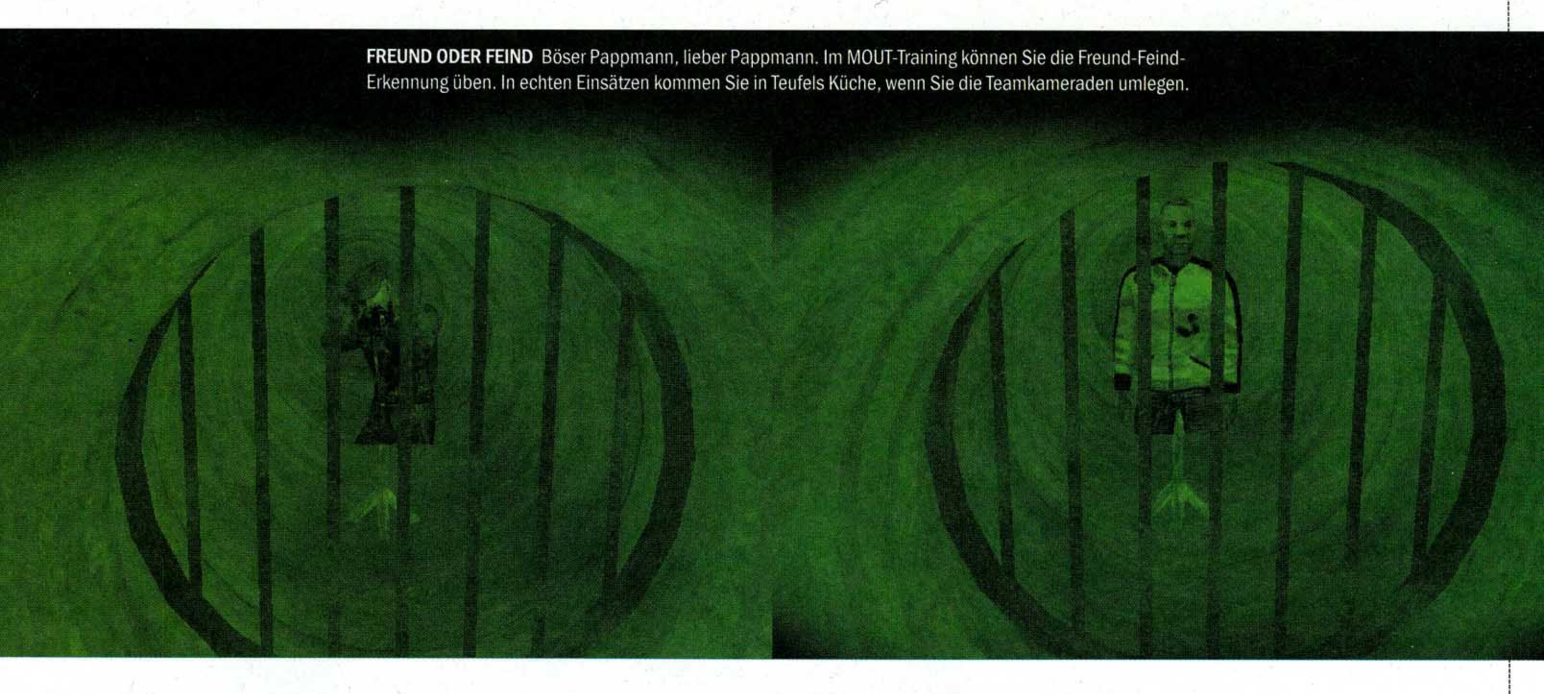
Tief durchatmen

Im Zoom-Modus hören Sie die Atemgeräusche Ihres Soldaten. Die Luft wird eingeatmet, angehalten, ausgeatmet und wieder angehalten. Am genauesten schießen Sie in der Pause nach dem Ausatmen.

Ziel verdecken

Besonders bei den weit entfernten Zielen ist es wichtig, auf den rich-

FREUND ODER FEIND Böser Pappmann, lieber Pappmann. Im MOUT-Training können Sie die Freund-Feind-Erkennung üben. In echten Einsätzen kommen Sie in Teufels Küche, wenn Sie die Teamkameraden umlegen.



tigen Punkt zu schießen. Ihr Korn muss das Ziel so verdecken, dass nur noch oben der Kopf und zu den Seiten der Rumpf sichtbar ist.

Obstacle Course

Vorbereitung/Qualifikation

Ihr Drill-Sergeant sagt Ihnen vor jedem Hindernis genau, was von Ihnen verlangt wird. Auch im eigentlichen Qualifikations-Durchgang ist diese Trainingseinheit sehr einfach. Sollten Sie dennoch nicht bestehen, liegt es wohl daran, dass Sie nicht in der weißen Spur geblieben sind.

US Weapons

Qualifikation

Jetzt darf geballert werden. Diese Übung soll Sie nur mit den einzelnen Waffensystemen vertraut machen. Solange Sie grob in die richtige Richtung schießen, ist alles in Ordnung. Auch wenn das Training simpler nicht sein könnte, sollten Sie sich mit den Waffen anfreunden und an den zahlreichen Zielen üben.

MOUT Training

Qualifikation

Um hier zu bestehen, müssen Sie lediglich einige Pappkameraden über den Haufen ballern, eine Tür knacken und zum Ende kommen. Nutzen Sie aber die Gelegenheit und absolvieren Sie das Training so, wie Ihr Drill-Sergeant es verlangt:

1. Flashbang:
Werfen Sie die Granate entweder rechts neben der Tür in den Raum, über die Wand hinüber oder durch die geöffnete Tür. Sollten Sie den Türrahmen erwischen und Ihnen geht das Ding vor den Füßen los, wissen Sie gleich, wie sich das später anfühlt. Auch wichtig: Blendgranaten nicht „abkochen" – sie haben eine weitaus kürzere Zündzeit als normale Granaten.

2. Der Kompass:
Schauen Sie auf die Kompassleiste. Ihr nächstes Ziel wird angezeigt. Neben dem Buchstaben ist ein Pfeil nach unten. Das heißt: Ihr Ziel liegt auf einer niedrigeren Ebene. Eine Raute zeigt ein Ziel auf gleicher, ein Pfeil nach oben auf höherer Ebene an.

3. Nachtsichtgerät:
Es werde Licht! Selbst in tiefster Dunkelheit können Sie dank Nachtsichtgerät gut sehen. Nachteile: Ihre Periphersicht ist sehr eingeschränkt. Gewöhnen Sie sich an diesen Anblick – viele Kampfmissionen finden im Dunkeln statt.

4. Freund-Feind:
Alle Pappkameraden mit Waffe sind Feinde, alle anderen nicht. Sie werden selber merken, dass es oft schwer ist, Freund und Feind auseinander zu halten. Das wird sich später kaum ändern. Es ist extrem wichtig, dass Sie vor jedem Schuss sichergehen, dass Sie wirklich auf einen Feind ballern. Glauben Sie nicht? Kein Problem: Schießen Sie nur mal so zum Spaß vier neutrale Zielscheiben um.

5. Schlösser öffnen:
Mit gedrückter Aktionstaste lassen sich Schlösser öffnen, Computer hacken und Flaggen erobern. In diesem Beispiel ist es nur eine Tür.

Sniper School

Qualifikation M24/M82

Rein nach dem Motto der Scharfschützen „One Shot – one Kill" besteht die eigentliche Qualifikation in beiden Lehrgängen der Sniper-School aus nur einem einzigen Schuss. Sie müssen das jeweilige Ziel mit dem ersten Schuss treffen – nutzen Sie also vorher die Möglichkeit, zu üben.

Ich will nicht üben!

Kein Problem – wenn Sie sofort den Test machen wollen, müssen Sie lediglich den Schießstand verlassen und sich einen schnippischen Kommentar Ihres Ausbilders anhören – dann geht sofort die Qualifikation los.

Ich sehe keine Ziele!

Das liegt daran, dass sie extrem weit weg sind. Suchen Sie den Horizont entlang der Hügellinie ab. Die Ziele sind nur sehr schwer zu erkennen.

Gut gezielt ist halb getroffen

Stellen Sie für die Qualifikation auf jeden Fall das Zweibein auf (Supported Fire). Wie beim M16 gilt auch hier: Schießen Sie in der Atempause nach dem Ausatmen. Bei der Qualifikation mit der M82 müssen Sie auf den oberen Teil der Granate zielen.

Granaten

Die Granaten in America's Army: Operations verhalten sich ein wenig anders, als man das von anderen Action-Spielen gewohnt ist.

Üben Sie im Trainingslevel „US Weapons", Granaten „abzukochen" (cook off), das heißt: die Granate vor dem Wurf scharf zu machen, damit sie sofort beim Aufprall explodiert. Alle Granaten funktionieren gleich: Mit der primären Feuerfunktion wird der Sicherungsstift aus der Granate gezogen und Ihr Charakter geht in die Wurfstellung. Wenn Sie nun die Taste loslassen, wird die Granate geworfen und explodiert erst nach rund fünf bis sieben Sekunden. Drücken Sie zunächst die sekundäre Feuerfunktion, wird die Granate beim „Abdrücken" gerollt und nicht geworfen. Um die Granate aber schon vor dem Wurf zu entsichern (Sicherungshebel loslassen, also „abkochen"), müssen Sie bei gedrückter Feuertaste die sekundäre Feuertaste betätigen. Sie hören, wie der Hebel sich löst, und unten links im HUD steht LIVE GRENADE. Vorsicht: Wenn Sie die Granate nicht werfen, enden Sie als Hackfleisch. Üben Sie das richtige Timing – in späteren Kampfeinsätzen nehmen Sie so dem Gegner die Möglichkeit zur Flucht! Sie sollten übrigens nur Frag-Grenades „abkochen" – Flashbangs und Rauchgranaten haben weitaus kürzere Zündzeiten.

Fragen & Antworten

Was bedeutet der ROE-Wert im Multiplayer-Modus?

ROE steht für Rules Of Engagement. Eigentlich müsste der Wert ROE-Violation heißen. Für jeden Verstoß gegen die Regeln gibt es hier Strafpunkte. Je nach Server-Einstellung fliegt man ab einem gewissen Wert vom Server (normal: 400). Wer also – absichtlich oder nicht – auf seine Team-Kollegen schießt oder unbedacht mit Granaten um sich wirft, wird bestraft.

Ich sitze im Gefängnis!

Herzlich willkommen in Fort Leavenworth. Das Gefängnis bekommt jeder zu Gesicht, der sich partout nicht an die Regeln halten kann. Sie kommen da nicht mehr raus – wie im echten Leben.

FIX JAM! Was ist das?

Ihre Waffe kann hin und wieder – vorzugsweise im ungünstigsten Moment – Ladehemmung haben. Sie müssen dann die Waffe freimachen, indem Sie die Taste für „Fix Jam" drücken. Gehen Sie lieber in Deckung, der Prozess dauert ein wenig.

Supported Fire

Die M249 SAW (Squad Automatic Weapon) ist mit einem Bi-Pod (Zweibein) ausgestattet. Wenn Sie liegen, können Sie diese Beine mit der Taste für „Supported Fire" aufstellen. Die SAW schießt in diesem Modus wesentlich genauer. Leider hat das auch Nachteile: Sie können sich nicht mehr bewegen und Ihr Schussfeld ist begrenzt.

Meine M203-Granaten explodieren nicht

Die Granate aus dem M203 hat eine eingebaute Sicherheitsfunktion. Erst wenn die Granate eine gewisse Distanz geflogen ist, wird sie scharf. Wenn Ihre Granate also einfach zu Boden fällt, haben Sie zu kurz geschossen.

Seitwärts rollen

Eine Bewegung wird Ihnen im Training nicht beigebracht: das seitliche Rollen. Wenn Sie auf dem Boden liegen und die Taste für Strafe Left/Strafe Right (Seitschritt links/rechts) zweimal schnell hintereinander drücken, macht Ihre Spielfigur eine schnelle Rolle nach links beziehungsweise rechts. Dies funktioniert nur im „schnellen Modus". So können Sie bei Gefahr schnell hinter eine Deckung rollen – das geht weitaus schneller, als aufzustehen.

Kommunikationsmenü

In den meisten anderen Spielen des Genres haben Sie unterschiedliche Tasten für die verschiedenen Kommunikationsmenüs. Bei **America's Army** ist das anders. Im Menü „More Controls" gibt es einen Eintrag „Commo Cycle". Mit dieser Taste schalten Sie zwischen den Kommunikationsmöglichkeiten durch.

Warum sehe ich nicht, wer vom feindlichen Team noch lebt?

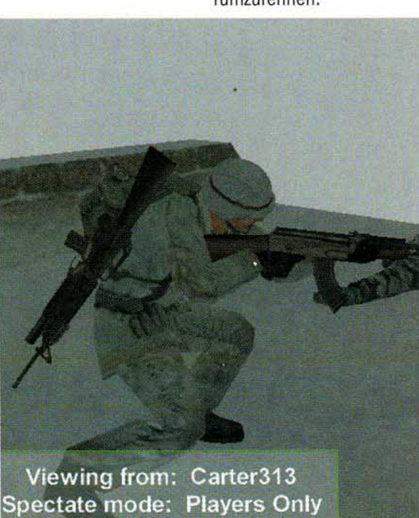
Wer nicht genau anhand der Statusmeldungen mitzählt, weiß nicht, mit wie vielen Gegnern er es noch zu tun hat. Das ist durchaus beabsichtigt, um dem Spiel mehr



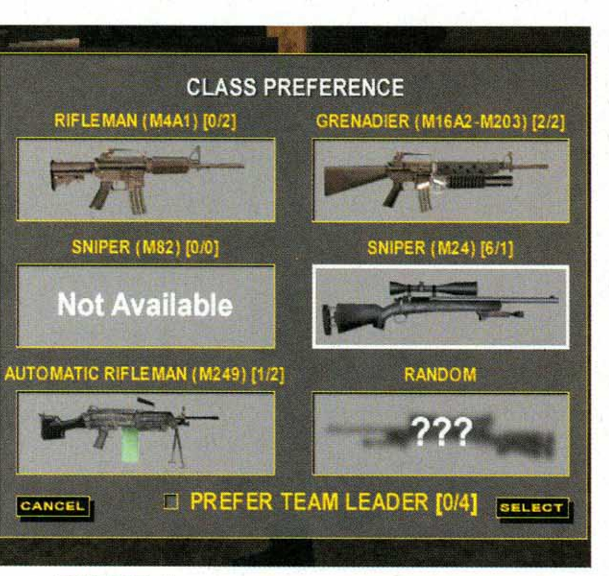
PAPPENHEIMER Ein (Papp-) Männlein steht im Walde, ganz still und stumm, da kommt der böse Sniper und knackt ihn um! Ein Schuss, ein Treffer. Oder wie die Sniper auch sagen: „Wenn du läufst, stirbst du nur müde!"



MUNITIONSENTSORGUNG Mit der M82 müssen Sie eine Mörsergranate am Waldrand treffen. Zielen Sie auf den oberen Teil der Granate.



ZWEIHÄNDER Wer sich eine zweite Knarre schnappt, kann keine Granaten mehr werfen. Es macht ehrlich gesagt auch kaum Sinn, mit zwei Gewehren rumzurennen.



TEAMWORK Die erste Zahl in den eckigen Klammern zeigt, wie viele Spieler sich für diese Waffe gemeldet haben, die zweite, wie viele Waffen des Typs zur Verfügung stehen.

Realismus zu verleihen. Da hilft nur eins: selber mitzählen.

Wenn ich eine Waffe aufnehme, kann ich keine Granaten mehr werfen

Sie können zwei Waffen tragen. Die jeweils unbenutzte wird dabei auf den Rücken geschnallt. Wer zwei Waffen hat, kann keine Granaten mehr werfen – schließlich ist keine Hand mehr frei.

Wieso habe ich so wenig Munition im Magazin?

Jedes Magazin wird – realitätsgetreu – einzeln verwaltet. Wenn Sie aus allen Ihren Magazinen je einen Schuss abfeuern, haben Sie zwar noch alle Magazine, aber jeweils mit einem Schuss weniger. So kommt es bei häufigem taktischen Nachladen (nachladen, obwohl noch Munition im Magazin ist) dazu, dass Sie irgendwann nur noch angebrochene Magazine haben.

Wie funktioniert der Kompass?

Neben Ihren Einsatzzielen sehen Sie auch Ihren Kommandanten auf der Kompasszeile. Sind Sie selbst Sergeant, sehen Sie alle Ihre Privates auf dem Kompass. Diese Funktion hilft dem Teamführer bei seiner Koordinationsarbeit.

Wie suche ich mir die Waffe aus?

Wenn Sie im Spiel F2 drücken, können Sie sich für eine Waffe vormerken. Pro Team gibt es eine festgelegte Anzahl der einzelnen Waffentypen. So gibt es in einem achtköpfigen Team zwei Automatic Riflemen (M249), zwei Grenadiere (M16 + M203) und nur einen Scharfschützen. Wenn Sie als Einziger im Team eine bestimmte Waffe wählen, bekommen Sie diese auch. Wollen mehr Spieler, als für das Team vorgesehen ist, eine Waffe haben, wird die Verteilung vom Server zufällig ermittelt. Im Waffenbildschirm sehen Sie, wie viele Waffen des Typs vorhanden sind und wie viele Teammitglieder diese haben wollen.

Wie werde ich Teamführer?

Ganz unten im Waffenbildschirm (F2) können Sie das Kästchen „Prefer Team Leader" ankreuzen. Als Teamleader können Sie jedoch keine Spezialwaffen tragen. Dafür haben Sie aber einen neuen Eintrag im Kommunikationsmenü, der es Ihnen erlaubt, Befehle an das Team zu geben.

Taktiken

Das Missionsziel

Sie können haufenweise Gegner eliminieren und trotzdem die Mission verlieren, wenn Sie das eigentliche Ziel aus den Augen lassen. Die Absprache innerhalb des Teams ist daher äußerst wichtig. Bestes Beispiel hier: „Insurgent Camp". Wenn die Verteidiger die Computer nicht bewachen, ist die Runde trotz niedriger Verluste schnell passé, weil ein Feind durchgekommen ist.

Abstand halten

Versuchen Sie, in Sichtweite von Ihren Kollegen zu bleiben. Halten Sie aber so viel Abstand, dass ein feindlicher Schütze nicht beide Ziele sofort erfassen kann. Durch einen gebührenden Sicherheitsabstand vermeiden Sie auch, dass mehrere Soldaten von einer einzigen Granate erwischt werden.

Gezieltes Feuer

Wenn Sie einen Gegner sehen, ist es oft sinnvoller, einen Moment auf eine gute Schussgelegenheit zu warten, als sofort die eigene Position durch wildes Geballere zu verraten. Wenn die Situation es erlaubt, sollten Sie immer in der Hocke oder im Liegen und mit Zoom schießen.

Deckungsfeuer

Es ist militärische Praxis, vorrückenden Kollegen Deckungsfeuer zu geben. Schießen Sie dabei mit möglichst vielen Kollegen auf einmal in die Laufrichtung des Pixel-Kameraden – natürlich ohne diesen dabei zu durchlöchern.

Sperrfeuer

Dieser Job richtet sich hauptsächlich an die SAW-Schützen (M249). Das Ziel von Sperrfeuer ist es, mögliche Feindpositionen zu unterdrücken. Wenn Sie beispielsweise einen Gegner hinter einer Deckung vermuten, feuern Sie rund um die Deckung. Das Ergebnis: Der Feind ist in seiner Position gefangen und die eigenen Kameraden können auf diese Deckung vorrücken.

Rauchgranaten

Rauch eignet sich hervorragend, um den Gegner zu verwirren und die eigenen Stellungen zu verschleiern. Natürlich wird der Feind wie besessen in die Rauchwolke feuern – die Wahrscheinlichkeit, dass er trifft, ist jedoch gering. Der Einsatz von Rauch sollte unbedingt mit dem Team abgesprochen werden. Für einen großen Angriff reicht eine Rauchgranate nicht aus – bei mehreren Granaten ist der Effekt weitaus größer.

Positionswechsel nach Schussabgabe

Wenn Sie Ihre Deckung verlassen, um zu schießen, sollten Sie dies nicht immer an der gleichen Stelle tun. Wenn Ihr Feind Sie beim ersten Mal beobachtet hat, wartet er nur darauf, dass Sie Ihren Schädel wieder aus der Deckung strecken. So hat man schnell ein Loch im Kopf.

Wissen, wo der Freund steht

Es passiert immer wieder: Die Kameraden werden Opfer von eigenen Granaten oder Sperrfeuer. Wenn Sie sich in ein Gebiet wagen, das normalerweise als feindlich gilt, sagen Sie Ihrem Team auf jeden Fall Bescheid. Um Friendly-Fire-Verluste zu vermeiden, ist eine reibungslose Kommunikation unerlässlich.

Meldung machen

Wenn Sie einen Feind sehen, der sich den eigenen Reihen nähert, ohne dass Sie direkt etwas dagegen tun können, informieren Sie die Kollegen. Beispiel: Sie sehen vom Wachturm in Insurgent Camp, dass ein Gegner auf der anderen Hausseite vorrückt. Sie können von Ihrer Position nicht effektiv feuern, sollten aber auch Ihren Posten nicht verlassen.

FLORIAN WEIDHASE

Warcraft 3

Haben Sie alle vier Kampagnen schon durchgezockt? Dann sind Sie bereit für die großen Multiplayer-Schlachten. Egal, ob im lokalen Netzwerk oder im Battle.Net - einige Grundregeln müssen Sie draufhaben und die bekommen Sie von uns beigebracht.



WAHLTAG
Suchen Sie sich Ihre Lieblingsmaps aus. In der Regel findet das Battle.net Karten, die Ihren Vorgaben entsprechen.

Multiplayer-Modus

LAN: Wie erstelle ich ein Spiel?

Klicken Sie im Hauptmenü von **Warcraft 3** auf den Button „Lokales Netzwerk". Im nächsten Bildschirm geben Sie Ihren Namen an und klicken danach auf „Spiel erstellen". Jetzt wählen Sie eine Karte aus und gelangen zum Bildschirm, in dem Sie Ihr Team und Ihre Rasse auswählen. Wenn genügend Spieler Ihrem Spiel beigetreten sind, klicken Sie auf „Spiel beginnen".

Wie logge ich mich in ein Spiel ein?

Um sich in ein anderes Spiel einzuloggen, klicken Sie ebenfalls auf „Lokales Netzwerk". Dort werden Ihnen unter „Spiele" alle offenen Spiele angezeigt. Klicken Sie zuerst auf ein Spiel und dann auf den Button „Einlinken", um diesem Spiel beizutreten.

Was sind sinnvolle Einstellungen?

Wenn Sie ein Spiel eröffnen, ist es sinnvoll, unter „Erweiterte Optionen" den Beobachter auf „uneingeschränkt" zu stellen, damit Beobachter oder tote Spieler eine komplett aufgedeckte Karte haben.

Battle.Net

Erstellen des Battle.Net-Accounts: Wie stelle ich ein Gateway ein?

Klicken Sie zuerst auf die Lupe rechts neben dem Battle.Net-Button, um ein Gateway auszuwählen. Dort können Sie sich Ihren „Realm" (bezeichnet das Spielgebiet) aussuchen. Wählen Sie dort „Northrend", um auf dem europäischen „Realm" zu spielen.

Wie lege ich einen Benutzer an?

Klicken Sie auf „Battle.Net" und die Verbindung wird hergestellt. Im nächsten Menü klicken Sie auf „Neuer Account". Geben Sie dort Ihre gewünschten Daten an und klicken Sie auf „Zustimmen".

Erklärung der Ladderspiele und der eigenen Spiele: Wo liegen die Unterschiede?

1. Die Ladderspiele gehen in eine Wertung ein. Für einen Sieg bekommen Sie Erfahrungspunkte gutgeschrieben und Sie können in Stufen aufsteigen. Bei Niederlagen verlieren Sie vorhandene Erfahrungspunkte. Die maximale Erfahrungsstufe liegt bei 50 (weitere Informationen finden Sie unter http://www.battle.net/war3/ladder). Bei Ladderspielen können Sie sich Ihre Gegner nicht aussuchen. Diese werden Ihnen per Auswahlsystem zugeteilt.

2. Eigene Spiele gehen nicht in die beschriebene Wertung ein. Dafür können Sie sich Ihre Gegner frei auswählen. Außerdem bietet sich hier die Möglichkeit, selbst erstellte Karten oder „Fun-Maps" zu spielen.

Was unterscheidet das „Arrangierte-Team" von 2vs2 (3vs3, 4vs4) aus den Ladderspielen?

1. Sie finden unter dem „Spielen-Button" die Option 2vs2 (3vs3, 4vs4). Dort werden Ihre Gegner abermals per Zufall ausgewählt. Sie können sich auch nicht Ihre Mitspieler auswählen.

2. Bei der Option „Arrangiertes-Team" haben Sie die Möglichkeit, Ihre Mitspieler auszusuchen. Allerdings müssen sich diese Spieler in Ihrer Freundesliste befinden, um sie einladen zu können.

Ladderspiel: Welche Einstellungen können vorgenommen werden?

Sie haben lediglich die Möglichkeit, ein Volk und die Spielart auszuwählen. Die Kartenwahl kann ebenfalls noch beeinflusst werden.

Was bringt das Mapvoting?

Mit dem Mapvoting dürfen Sie sich nicht Ihre Karte aussuchen. Sie können lediglich einstellen, welche Karten Sie bevorzugen und welche Sie nicht so gerne spielen. Das Battle.Net versucht dann, eine Karte nach Ihren Einstellungen zu finden. Es kann trotzdem vorkommen, dass eine Karte gewählt wird, die Sie nicht spielen wollten.

Wie funktioniert das Auswahlsystem der Gegner?

Bei Ladderspielen wird Ihnen ein Spieler zugewiesen. Dabei darf es natürlich nicht passieren, dass ein Anfänger auf einen sehr erfahrenen Spieler trifft. Dafür gibt es die Erfahrungsstufen. Der Gegenspieler darf maximal sechs Levels höher als Sie selbst sein. So können Sie als Level-2-Spieler auch auf einen Level-6-Spieler treffen. Das Battle.Net versucht allerdings immer zunächst, einen Gegenspieler gleicher Erfahrungsstufe zu finden.



Aufbau der eigenen Basis

Buildorders: Was ist das?

So genannte Buildorders sollen dem Spieler den Aufbau der eigenen Basis erleichtern. Sie geben vor, welche Gebäude man zu Anfang baut und wie viele Arbeiter man zum Beispiel zum Holzfällen schickt. Buildorders können auch auf einen schnellen Überraschungsangriff (Rushen) oder auf das spätere Spiel hin ausgelegt sein.

Buildorder Menschen

1. Standard-Buildorder

1. Lassen Sie vier Arbeiter Gold abbauen.
2. Der fünfte Arbeiter errichtet eine Baracke.
3. Bilden Sie drei weitere Arbeiter aus.
4. Der sechste Arbeiter baut einen Altar und der siebte eine Farm (Arbeiter, die Gebäude erstellen, werden später zum Holzfällen eingesetzt).
5. Der achte Arbeiter fällt Holz.
6. Produzieren Sie einen neunten Arbeiter zum Goldabbauen.
7. Die Baracke ist fertig. Trainieren Sie einige Soldaten.
8. Mit drei Arbeitern bauen Sie eine Farm.
9. Lassen Sie den zehnten Arbeiter Holz hacken.
10. Bauen Sie eine dritte Farm und lassen Sie einen weiteren Arbeiter Holz fällen.
11. Ein Held sollte jetzt fertig produziert sein und Sie sollten über circa sechs Soldaten verfügen.
12. Errichten Sie eine Schmiede und ein Sägewerk.

2. Buildorder für Erzmagier-Rush

1. Errichten Sie mit vier Arbeitern einen Altar der Könige.



ANS WERK Das gemeinschaftliche Bauen der Menschen beschleunigt den Fortschritt enorm.

2. Schicken Sie einen Arbeiter als Miliz zum Scouten los.
3. Produzieren Sie zwei weitere Arbeiter.
4. Lassen Sie den sechsten Arbeiter Gold abbauen.
5. Der Altar der Könige ist fertig. Errichten Sie mit drei Arbeitern eine Farm und schicken Sie einen zur Goldmine. Geben Sie einen Erzmagier in Auftrag.
6. Den siebten Arbeiter schicken Sie zur Goldmine.
7. Sobald die Farm fertig ist, schicken Sie die Arbeiter zum Holzhacken.
8. Produzieren Sie zwei weitere Arbeiter.
9. Den achten Arbeiter lassen Sie Holz fällen.
10. Bauen Sie ein Sägewerk.
11. Den neunten bis elften Arbeiter schicken Sie zum Holzfällen.
12. Jetzt sollte der Erzmagier fertig sein. Erforschen Sie den Wasser-Elementar. Schicken Sie dann den Helden zur Basis des Gegners.
13. Sobald das Sägewerk fertig ist, bauen Sie einen Wachturm, um sich bei einem Gegenangriff verteidigen zu können.
14. Falls der Rush nicht erfolgreich ist, fahren Sie mit dem Standardaufbau fort.

Buildorder Orcs

1. Standard-Buildorder

1. Schicken Sie zwei Peons in die Goldmine.
2. Teilen Sie einen Peon zum Holzfällen ein.
3. Ein Peon baut einen Altar der Stürme. Der fünfte errichtet einen Orc-Bau (beide Peons fällen Holz, wenn die Gebäude fertig sind).
4. Geben Sie drei weitere Peons in Auftrag.
5. Der sechste Peon baut eine Kaserne (danach errichtet der Peon einen Orc-Bau).
6. Der siebte Peon baut Gold ab.
7. Der achte Peon schürft ebenfalls Gold.
8. Sobald der Altar fertig ist, geben Sie einen Helden in Auftrag.
9. Produzieren Sie zwei weitere Peons (Holz fällen lassen).
10. Errichten Sie eine Kriegswerkstatt oder eine zweite Kaserne.

2. Schamanen-Buildorder

1. Schicken Sie vier Peons in die Goldmine.
2. Ein Peon baut den Altar der Stürme.
3. Produzieren Sie nach und nach sechs Peons (nicht gleichzeitig, sondern in Intervallen).
4. Der sechste Peon errichtet einen Orc-Bau.
5. Der siebte Peon geht zur Goldmine.
6. Der achte und der neunte Peon bauen Holz ab.
7. Ein Holz-Peon baut eine Kaserne.
8. Den zehnten Peon benutzen Sie zum Scouten.
9. Der Altar der Stürme ist fertig, geben Sie einen Helden in Auftrag.
10. Der elfte Peon fällt Holz.
11. Die Kaserne ist fertig. Trainieren Sie nach und nach sechs Grunzer. Der Peon errichtet einen Orc-Bau und geht danach wieder Holz fällen.
12. Der Held ist fertig, lassen Sie ihn Erfahrungspunkte sammeln (creepen).
13. Bauen Sie das Haupthaus zur Hochburg aus.
14. Ein Holz-Peon baut eine Kriegswerkstatt (sobald diese fertig ist, erforschen Sie die Nahkampf-Updates)
15. Ein Holz-Peon errichtet einen Orc-Bau.
16. Das Update zur Hochburg ist fertig. Ein Holz-Peon baut ein Geisterhaus (sobald das Geisterhaus fertig ist, erforschen Sie die Schamanen-Updates).



17. Bauen Sie die Hochburg zur Festung aus.
18. Errichten Sie einen weiteren Orc-Bau.
19. Erforschen Sie die Berserker-Kraft in der Kaserne.
20. Ein Peon baut ein zweites Geisterhaus.

Buildorder Untote

1. Ghul- und Totenbeschwörer-Buildorder

1. Ein Ghul geht Holz fällen, die Akolyten gehen in die Goldmine.
2. Produzieren Sie zwei Akolyten für den Goldabbau.
3. Lassen Sie einen Gold-Akolyten eine Gruft beschwören.
4. Der vierte Akolyt beschwört den Altar der Dunkelheit, der fünfte einen Ziggurat.

5. Geben Sie einen Akolyten in Auftrag, der einen weiteren Ziggurat baut und dann scoutet.
6. Die Gruft ist fertig. Produzieren Sie einige Ghuls zum Holzabbau. Halten Sie die Ghul-Produktion aufrecht, bis die Einheitengröße 60 beträgt.
7. Der Altar der Dunkelheit ist fertig, produzieren Sie sofort einen Helden.
8. Sobald der Held fertig ist, lassen Sie ihn zusammen mit den Holz-Ghuls neutrale Gegner bekämpfen (creepen) und einen zweiten Stützpunkt (Exe) aufbauen. Trainieren Sie weitere Ghuls.
9. Ein Gold-Akolyt baut einen Friedhof und ein Ziggurat.
10. Sobald die Exe fertig ist, errichten Sie dort zwei Ziggurats zur Verteidigung.
11. Produzieren Sie weitere Akolyten für die Exe.
12. Führen Sie das Update der Nekropole zur Halle der Toten durch.
13. Bauen Sie ein Ziggurat und eine zweite Gruft.
14. Führen Sie das Update auf die Schwarze Zitadelle durch.
15. Bauen Sie zwei Tempel der Verdammten.
16. Produzieren Sie danach Totenbeschwörer und erforschen Sie deren Updates, bis das Einheiten-Limit erreicht ist.

2. Totenbeschwörer mit Unheiliger Raserei und Monstrositäten (geeignet für 2vs2)

1. Ein Ghul geht Holz fällen und die Akolyten gehen zur Goldmine.
2. Produzieren Sie zwei Akolyten für den Goldabbau.
3. Lassen Sie einen Gold-Akolyten eine Gruft beschwören.
4. Der vierte Akolyt beschwört den Altar der Dunkelheit und der fünfte ein Ziggurat.
5. Sobald die Gruft fertig ist, produzieren Sie nach und nach elf Ghuls.
6. Errichten Sie ein Ziggurat.
7. Der Altar ist fertig, produzieren Sie sofort einen Helden.
8. Bauen Sie eine Halle der Toten.
9. Errichten Sie einen Friedhof.
10. Der Held ist fertig, lassen Sie ihn creepen gehen.
11. Errichten Sie ein Ziggurat.
12. Das Update der Halle ist fertig. Bauen Sie einen Tempel der Verdammten und einen Schlachthof.
13. Führen Sie das Update zur Schwarzen Zitadelle durch.
14. Der Tempel der Verdammten ist fertig. Erforschen Sie die Updates und produzieren Sie neun Totenbeschwörer.
15. Errichten Sie einen zweiten Schlachthof.
16. Zum Schluss sollten Sie elf Ghuls, sechs Monstrositäten und neun Totenbeschwörer haben. Dazu kommen zehn Akolyten (beim Haupthaus fünf und bei der Exe nochmals fünf) und ein Held.

Buildorder Nachtelfen

1. Jägerinnen und Dryaden

1. Lassen Sie drei Irrwische G o l d abbauen.
2. Ein Irrwisch baut einen Altar der Alten. Der fünfte Irrwisch errichtet einen Mondbrunnen.
3. Produzieren Sie zwei weitere Irrwische, die Sie zum Holzfällen schicken.
4. Die Gebäude sind fertig. Bauen Sie sofort einen zweiten Brunnen. Den Irrwisch, der den Altar errichtet hat, schicken Sie zum Holzfällen.
5. Geben Sie drei weitere Irrwische in Auftrag, die Holz abbauen sollen.
6. Sobald Sie 70 Einheiten Gold besitzen, bauen Sie ein Urtum des Krieges.
7. Beim Stand von 100 Einheiten Holz lassen Sie einen Irrwisch eine Jägerhalle bauen. Führen Sie das erste Update des Haupthauses durch.
8. Das Urtum des Krieges ist fertig. Trainieren Sie zu Anfang ein paar Bogenschützinnen.
9. Bauen Sie einen weiteren Mondbrunnen. Die Jägerhalle ist fertig, beginnen Sie sofort, die Updates zu erforschen.
10. Sobald der Mondbrunnen fertig ist, errichten Sie ein zweites Urtum des Krieges.
11. Das Update des Haupthauses ist fertig. Produzieren Sie jetzt Jägerinnen. Geben Sie einen neuen Irrwisch für einen Mondbrunnen in Auftrag.
12. Bauen Sie so schnell wie möglich ein Urtum des Wissens.
13. Führen Sie das letzte Update des Haupthauses zum Urtum der Ewigkeit durch.
14. Wenn der Urtum des Wissens fertig ist, erforschen Sie „Magie aufheben".



TRUPPENMIX Jägerinnen und Dryaden stellen oft eine tödliche Mischung für den Gegner dar.

Erste Schritte der eigenen Armee

Scouten, was ist das?

Scouten heißt so viel wie: den Gegner am Anfang des Spiels ausspionieren. Dazu schicken Sie einfach eine eigene Einheit zur Basis des Gegners und können – solange diese nicht zerstört wird – sehen, was der Gegner macht.

Was bringt mir das Scouten?

Durch das Scouten finden Sie heraus, an welcher Startposition sich der Gegner befindet. Wenn Sie Glück haben, bemerkt der Gegner Sie nicht und Sie sehen eventuell, auf welche eine Taktik er sich einstellt. Hat der Gegner als Volk „Zufall" ausgewählt, finden Sie auch heraus, welches Volk er letztendlich bekommen hat. Mit diesen Informationen können Sie sich viel besser vorbereiten.

Wie soll ich scouten?

Setzen Sie einfach eine billige Einheit dafür ein und schicken Sie diese von Startpunkt zu Startpunkt. Irrwische, Ghuls, Peons und Arbeiter werden oft zum Scouten benutzt. Bei den Arbeitern der Menschen können Sie zusätzlich noch „Miliz" einstellen, was die Kampfkraft etwas steigert. Bei den Untoten ist es von Vorteil, im späteren Spiel Schemen in die gegnerische Basis zu setzen. Bei den Nachtelfen bietet sich die Möglichkeit an, mit einer Jägerin einen Wächter an einen Baum zu setzen oder mit der Fertigkeit „Ausspähen" (Mondpriesterin) die Karte zu erkunden. Mörser-Trupps der Menschen haben die Fähigkeit, mit Leuchtfeuer die Karte aufzudecken, und der Scharfseher der Orcs kann per Fernsicht die Landschaft erkunden.

Rushen

Ein Rush ist ein schneller Angriff auf die gegnerische Basis. Um zu rushen, müssen Sie so schnell wie





KEIN ZUTRITT Diese Exe ist durch zwei Wachtürme geschützt. Für den Gegner bedeutet dies ein höheres Risiko, daher wird er sich den Angriff zweimal überlegen.

möglich die Basis des Gegners durch Scouten ausfindig machen. Danach schicken Sie einen Helden alleine oder mit wenigen Einheiten zum gegnerischen Startpunkt los.

Welchen Vorteil bietet ein Rush?

Durch einen sauber durchgeführten Rush legen Sie schon zu Beginn des Spiels den Grundstein zum Erfolg. Ein Rush soll den Gegenspieler aus dem Konzept bringen und seinen Basisaufbau verhindern. Wenn Sie Glück haben, gewinnen Sie mit einem schnellen Rush sogar das Spiel.

Wann sollte ich rushen und wann nicht?

Führen Sie einen Rush nur dann durch, wenn Sie beim Scouten festgestellt haben, dass der Gegner keine überlegene Armee oder Verteidigungsgebäude besitzt. Wäre das der Fall, wäre die Gefahr hoher Verluste zu groß und ein Gegenangriff wäre die Folge.

Creepen – was bedeutet das?

Man spricht von Creepen, wenn man versucht, seinen Helden mit einigen Einheiten im Kampf gegen neutrale Einheiten hochzuleveln. Durch das Creepen versuchen Sie, Ihren Helden auf eine möglichst hohe Stufe zu bringen, um später im Kampf gegen den Gegner einen Vorteil zu haben.

Ab wann kann ich creepen?

In der Regel beginnen Sie damit, sobald Sie drei bis vier Einheiten und den Helden produziert haben. Bei manchen Helden besteht auch die Möglichkeit, alleine zu creepen. Vor allem der Dämonenjäger mit der Fähigkeit „Feuerbrand" ist ein geeigneter Kandidat dafür.

Wie soll ich creepen?

Wie Sie creepen, hängt von der Stärke und der Anzahl der neutralen Einheiten ab. Sie müssen auch beim Creepen auf Ihre Basis aufpassen, der Gegner könnte unbemerkt einen Angriff starten. Haben Sie Ihr „Stadtportal" schon verbraucht und keine Einheit an Ihrer Basis gelassen, haben Sie keine Verteidigung mehr.

Erweiterung der eigenen Basis

Was sind so genannte Exen?

Exen sind Ausweitungen der Basis an einer anderen Stelle der Karte. Man erbaut Exen in der Nähe einer leeren Goldmine, um dort ebenfalls Ressourcen abbauen zu können und so sein Einkommen zu erhöhen. Wann man seine Exe aufbaut, hängt auch von der Karte und der Spielart ab. In einem 1vs1-Spiel ist es beispielsweise von Vorteil, seine Exe so spät wie möglich zu bauen, da diese immer recht teuer ist. Der geeignete Zeitpunkt wäre kurz bevor die erste Goldmine versiegt ist.

Wie muss man Exen schützen?

Schützen Sie Ihre Exen grundsätzlich mit zwei Verteidigungsgebäuden. Exen sind ein beliebtes Ziel des Gegners. Mit dem Zerstören einer Exe kann man das gesamte Goldeinkommen des Gegners unterbinden. Deswegen ist es durchaus sinnvoll, eine zweite Exe zu haben, damit der Goldfluss nicht ganz abbricht.

Truppensteuerung

Micromanagement, was ist das?

Micromanagement ist das genaue Steuern einiger Einheiten unter Anwendung von Zaubersprüchen magischer Einheiten oder das geordnete Angreifen nicht magischer Einheiten. Ein Beispiel: Während die Zauberinnen der Menschen die gegnerischen Einheiten in Schafe verwandeln, greifen Soldaten nach und nach diese Schafe an, da sie im wehrlosen Zustand sind. Dabei ist es sinnvoll, nicht immer nur einen Soldaten auf ein Schaf zu hetzen, sondern drei bis vier, damit dieses Schaf schneller erledigt wird. SEBASTIAN SCHULZ

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt´s **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten.

PC Games Testjahrbuch 2001

Von **Aquanox** bis **Zoo Tycoon** – 240 Spiele von A-Z. Nach Genres sortiert – kritisch getestet, gerecht bewertet, opulent bebildert und ausführlich beschrieben. Nützliches Nachschlagewerk und unverzichtbarer Kaufbegleiter! Noch im Heft: zwei CD-ROMs mit spielbaren Demo-Versionen von **No One Lives Forever, Gothic, FIFA 2002, Colin McRae Rally 2.0, Desperados** u. v. m.

PC Games Tipps&Tricks-Sonderheft

Guter Rat muss nicht teuer sein. Bester Beweis: das neue PC-Games-Sonderheft. Komplettlösungen, Profi-Tipps und Übersichtskarten zu aktuellen Top-Spielen. Allein über 1.500 Tipps, Cheats und Codes verteilen sich auf 100 Seiten. Mit im Heft: vier CDs randvoll mit Mods, Tools, Demos, Videos, Trailer, Editoren und zwei komplette Jahrgänge PC Games (PDF-Format).

PC Games Hardware PC im Eigenbau

zeigt Schritt für Schritt, wie Sie Ihren Rechner zusammenstellen und zusammenschrauben. Auf 72 Seiten gibt es umfangreiche Artikel zum Thema Hardwareauswahl, Tipps beim Zusammenbau, Erste Hilfe bei der Installation von Windows XP sowie optimale Stabilitätstests. Dazu gibt es eine DVD mit 4,2 Gigabyte aktueller Treiber und nützlicher Tools.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.
Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

PC Games im Abo:

Europas großes PC-Spiele-Magazin kommt immer praktisch und pünktlich per Post nach Hause (die Gebühr bezahlt natürlich der Verlag).

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.



JA, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games CD + 1 Sonderheft für € 9,90!
- ❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/ Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Heft ankreuzen)

- ❒ „PC Games Testjahrbuch 2001" (Art.-Nr. 002052)
- ❒ „PC Games Tipps-&Tricks-Sonderheft" (Art.-Nr. 002074)
- ❒ „PC Games Hardware PC im Eigenbau" (Art.-Nr. 002076)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG MI 01



Sie wollten schon immer eine eigene Netzwerkparty veranstalten? Mit unserer Anleitung steht dem jetzt nichts mehr im Wege.

Die LANleitung

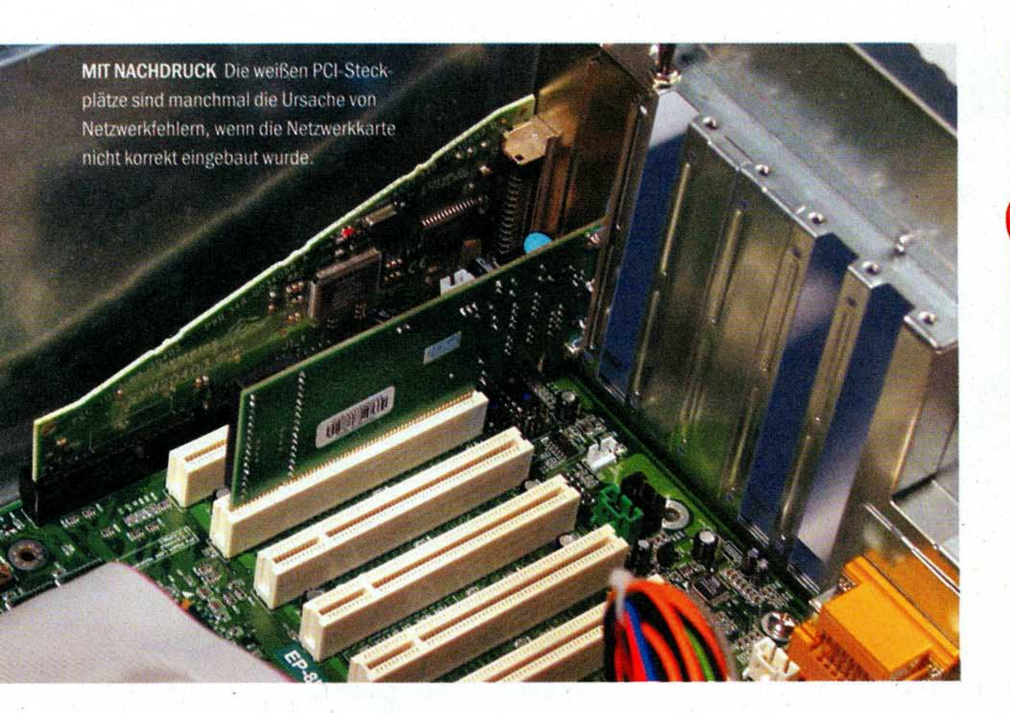
Hat noch jemand Dip da?" Es ist 2:34 Uhr, Colaränder verkleben den Schreibtisch und vier Monitore machen die Nacht zum Tag. Es ist LAN-Party! Vor der Tastatur liegt die letzte Ration Tortilla-Chips für die Nacht, reicht das noch bis zum Sieg? Auf dem Monitor ein buntes Wirrwarr, das alle in seinen Bann zieht. Das Spiel heißt **Warcraft 3**. Der letzte Gegner: unser Freund, der Ork. „Lass deine Greifenreiter ruhig kommen, meine Türme holen die schon vom Himmel!", kräht es aus dem Nebenzimmer. Ein letzter Klick und meine Flug-Staffel greift sein Haupthaus an – von hinten! Das ist der Sieg!

Wenn Sie sich mit Freunden schon einmal auf solche Weise ein Wochenende um die Ohren geschlagen haben, dann werden wir Ihnen auf den nächsten Seiten wohl kaum Neues erzählen können. Haben Sie allerdings bisher nur aus Fernsehberichten oder der Zeitung von LAN-Partys gehört, dann sollten Sie unbedingt weiterlesen, denn hier weihen wir Sie in die Geheimnisse um Spiele-Netzwerke ein. Hier erfahren Sie, was Sie alles benötigen und wie Sie die einzelnen Komponenten einbauen, anschließen und einrichten, um sich letztendlich mit Ihren Freunden im Netzwerk zu messen.

SCHRITT 1:

BNC, ein altes Netzwerk

Es gibt zwei mehr oder weniger günstige Möglichkeiten, ein Heim-Netzwerk aufzubauen. BNC-Netzwerke sind eine sehr umständliche Art, Rechner zu vernetzen. Sie ver-



MIT NACHDRUCK Die weißen PCI-Steckplätze sind manchmal die Ursache von Netzwerkfehlern, wenn die Netzwerkkarte nicht korrekt eingebaut wurde.

wenden noch Koaxialkabel, wie Sie sie zum Beispiel vom Antenneneingang eines Fernsehers her kennen, sie sind sehr störanfällig und nicht besonders leistungsfähig. Lassen Sie sich also keine alten BNC-Netzwerkkarten und -kabel andrehen, auch wenn Ihr Händler sagt, das sei vollkommen ausreichend.

SCHRITT 2:

Der Thronfolger: RJ45

RJ45 ist der Name für eine andere Netzwerkform: Die Stecker und der Aufbau sind etwas anders als beim BNC-Netzwerk. RJ45-Stecker gleichen den ISDN-Steckern und sind sehr leicht anzuschließen. Bei der sternförmigen Anschlussart der RJ45-Kabel fällt im Schadensfall jeweils nur die kaputte Teilstrecke und nicht wie bei BNC-Netzen das komplette Netzwerk aus. BNC-Netzwerke sind übrigens auf 10 MBit/s (siehe Glossar) beschränkt, während über RJ45 mittlerweile sogar 10 GigaBit/s (Full-Duplex) möglich sind.

SCHRITT 3:

Onboard-Netzwerk

Bevor Sie Ihrem Fachhändler gleich alle RJ45-Kabel und Netzwerkkarten aus den Händen reißen, sollten Sie unbedingt die Rückseite Ihres PCs untersuchen. Bei vielen aktuellen Mainboards finden sich auch so genannte Onboard-Netzwerkkarten auf RJ45-Basis. Wenn Sie einen solchen Anschluss finden, sollten Sie im Mainboard-Handbuch nachschauen, wie Sie den Anschluss im Mainboard-BIOS aktivieren, und anschließend die Treiber dazu installieren. Sollten Sie die Anleitung nicht mehr besitzen, schauen Sie auf der Webseite Ihres Mainboard-Herstellers nach. Dort finden Sie oft komplette Anleitungen als PDF-Dateien.

SCHRITT 4:

PCI-Steckkarten

Wenn Sie keine Netzwerkkarte besitzen, müssen Sie aufrüsten. Im PC-Fachhandel erhalten Sie schon für zehn Euro aufwärts eine 10/100-MBit-Netzwerkkarte mit RJ45-Anschlüssen im PCI-Steckformat. Um sie einzubauen, schalten Sie den PC aus und ziehen den Stromstecker ab. Schrauben Sie dann die linke Seite des PC-Gehäuses auf, entfernen Sie das Slot-Blech vor einem der PCI-Steckplätze und setzen Sie die Netzwerkkarte ein. Danach verschrauben Sie die Platine und das Gehäuse wieder, schließen den Stromstecker an und schalten den PC dann ein.

SCHRITT 5:

Zweispieler-Netzwerk

Wenn Sie zwei PCs miteinander vernetzen wollen, benötigen Sie lediglich ein so genanntes Crosslink-Kabel, das an die Netzwerkkarten beider PCs angeschlossen wird. Wenn Sie beim Kauf die Begriffe Crosslink und Twisted Pair verwechseln, kann keine Verbindung zwischen Netzwerkkarte und Verteiler entstehen. Seien Sie deshalb vorsichtig und sagen dem Händler lieber noch einmal genau, wozu Sie das Kabel benötigen.

SCHRITT 6:

Mehr als zwei Spieler

Für diese wohl am häufigsten vorkommende Konfiguration brauchen Sie nur Twisted-Pair-Kabel. Um aber das in Schritt 2 angesprochene sternförmige Netzwerk aufzubauen, benötigen Sie einen zentralen Datenvermittler. Für Spie-

So überleben Sie jede LAN-Party

Die beste LAN-Party ist nur halb so gut, wenn nicht ordentlich Chips und Spiele zur Verfügung stehen – hier das PC-Games-Survival-Kit.



- ☐ **Chips:** Mit genügend Nahrung und vielen im Raum verteilten Schüsseln kommt Stimmung auf wie beim WM-Endspiel.
- ☐ **Koffein:** Man kann nie genug davon haben. Vor allem in den frühen Morgenstunden zwischen 3 und 6 Uhr sorgen Koffeinträнke wie Kaffee, Coke oder Red Bull für zusätzliche Motivation.
- ☐ **Sitzkissen:** Bringen Sie die Polsterung am besten selbst mit. Wenn Sie schon mehrere Stunden vor dem PC hocken, sollten Sie es sich wenigstens so bequem wie möglich machen.
- ☐ **Kopfhörer:** Auf jeder LAN-Party Gold wert. Nur mit einem langen Anschlusskabel können Sie sich auch zurücklehnen. PC-Boxen sind tabu.
- ☐ **Essenslieferanten:** Nur wer mehrere Menükarten zur Hand hat, macht alle Teilnehmer glücklich. Nicht jeder hat Lust auf Pizza.
- ☐ **Headset:** Die Alternative zum schnöden Kopfhörer. Mit dem eingebauten Mikro und Kommunikationssoftware (www.rogerwilco.com, www.battlecom.org) können sich Team-Mitglieder absprechen. Gutes Komplettangebot: Microsoft GameVoice, ca. 40 Euro.
- ☐ **Stabiler Monitoruntersteller:** Wenn Sie geradeaus gucken, sollten Sie den oberen Rand der Monitorfläche sehen. Das ist nicht nur ergonomisch, sondern auch nackenfreundlich.
- ☐ **Stereo-Anlage:** Wenn jeder Spieler einen Kopfhörer trägt, steigert atmosphärische Hintergrundmusik den Spielspaß ungemein. Vorher mit den Teilnehmern abklären.
- ☐ **Spiele:** Nur mit mehr als einem PC-Spiel macht eine LAN-Party richtig Spaß. Denken Sie daran, dass nicht jeder acht Stunden lang **Warcraft 3** oder **Counter-Strike (dt.)** spielen möchte. Deshalb: besser vorher mit allen Teilnehmern absprechen.
- ☐ **Frischluft:** Alle 120 Minuten sollten Sie Ihren Lungen mal etwas Sauerstoff gönnen und das Zimmer durchlüften. Das beugt Kopfschmerzen und Müdigkeit vor.
- ☐ **Fernseher:** Am besten in Kombination mit einem Videorecorder und einer bequemen Couch. So entspannt man sich nachts zwischen Matches oder kann ein kurzes Nickerchen machen.

Netzwerk installieren: **So geht's!**

Netzwerke werden von den diversen Windows-Versionen teilweise völlig unterschiedlich angesprochen. Wir haben den Praxis-Check durchgeführt und beantworten die wichtigsten Fragen.

Wie richte ich mein Netzwerk mit Windows XP ein?

Wenn sich im Netzwerk ausschließlich PCs mit Windows XP und Windows 98/Me befinden, ist die softwareseitige Einrichtung sehr leicht. Legen Sie die Windows-XP-Installations-CD ein und wählen Sie im Autostartmenü den Eintrag „Zusätzliche Aufgaben ausführen" und dann „Kleines Firmen- oder Heimnetzwerk einrichten". Folgen Sie nun einfach den Anweisungen. Bei der Frage nach einer Netzwerkgruppe geben Sie auf allen PCs den gleichen Namen ein; nach einem Neustart steht Ihr Netzwerk.

Wie konfiguriere ich meinen PC unter Windows 9x/Me?

Zuerst geben Sie Ihrem Rechner einen Namen. Dazu wählen Sie die Registerkarte „Identifikation" über „Start", „Einstellungen", „Systemsteuerung", „Netzwerk" aus. Geben Sie den Namen des Rechners oder auch des Benutzers ein. Im Feld „Arbeitsgruppe" legen Sie für alle Netzwerk-Teilnehmer die gleiche Arbeitsgruppe fest. Den Namen der Arbeitsgruppe dürfen Sie sich dabei völlig frei aussuchen. Wählen Sie dann die Registerkarte „Konfiguration" an. Hier sollten folgende Einträge vorhanden sein: Client für Microsoft-Netzwerke, Netzwerkkarte (Name) sowie das TCP/IP-Protokoll. Diese Komponenten werden in der Regel mit den Treibern der Netzwerkkarte installiert. Sollten diese Einträge fehlen, dann installieren Sie sie über „Hinzufügen"den Dienst und das Protokoll nach.

Wie weise ich den Rechnern eigene IP-Adressen zu?

Wählen Sie den Eintrag des TCP/IP-Protokolls aus und klicken Sie auf „Eigenschaften". Bei der Eingabe der IP-Adresse müssen Sie eine Struktur beachten, damit es keine Probleme gibt. Eine IP-Adresse besteht aus vier Zahlengruppen, die durch Punkte getrennt werden. Diese Zahlen können Sie allerdings nicht einfach durch Würfeln festlegen. Die maximale Zahl der Rechner ist auf 254 beschränkt. Verwenden Sie die Nummern von 192.168.0.1 bis 192.168.0.254. Um die IP-Adresse einzutragen, wählen Sie „IP-Adresse" aus. Aktivieren Sie „IP-Adresse festlegen" und geben Sie in das Feld „IP-Adresse" die Zahlen ein. Beachten Sie, dass die ersten drei Zahlengruppen identisch sein müssen, die letzte ist individuell für jeden Rechner. Im Feld „Subnetz Maske" setzen Sie immer die Nummer 255.255.255.0 ein. Alternativ lassen Sie das Feld einfach frei, denn beim erforderlichen Neustart werden diese Zahlen automatisch hinzugefügt.

Wie kann ich alte Netzwerkspiele spielen?

Einen Spezialfall stellt das Protokoll IPX/SPX dar: Dieses veraltete Protokoll wird nicht mehr automatisch installiert und muss in jedem Fall nachinstalliert werden, wenn Sie Spiele wie **Starcraft** im Netzwerk spielen möchten, die dieses Protokoll zur Datenübertragung nutzen (über „Hinzufügen", „Protokolle", „Microsoft", „IPX/SPX"). Unter Windows XP müssen Sie IPX/SPX separat von der Installations-CD nachinstallieren. Auch das Protokoll NetBEUI, Nachfolger des NetBIOS, wird nicht mehr automatisch installiert – wenn Sie es benötigen, können Sie es ebenso installieren wie IPX/SPX.

Wie stelle ich Voll- oder Halbduplex ein?

Um die Eigenschaften der Netzwerkkarte einzusehen und zu bearbeiten, klicken Sie im Gerätemanager auf den Eintrag Ihrer Netzwerkkarte und dann auf „Eigenschaften". Die Einträge sind abhängig von der Netzwerkkarte beziehungsweise den installierten Treibern. Vollduplex bedeutet, dass die Karte gleichzeitig senden und empfangen kann. In der Regel wird hierfür die „Automatische Erkennung" als Standard gewählt – es empfiehlt sich jedoch, den Eintrag festzulegen: Bei einer 100-MBit-Karte könnten Sie zum Beispiel „Vollduplex 100 MBit" auswählen.

Wie kann ich Dateien unter Windows 9x/Me freigeben?

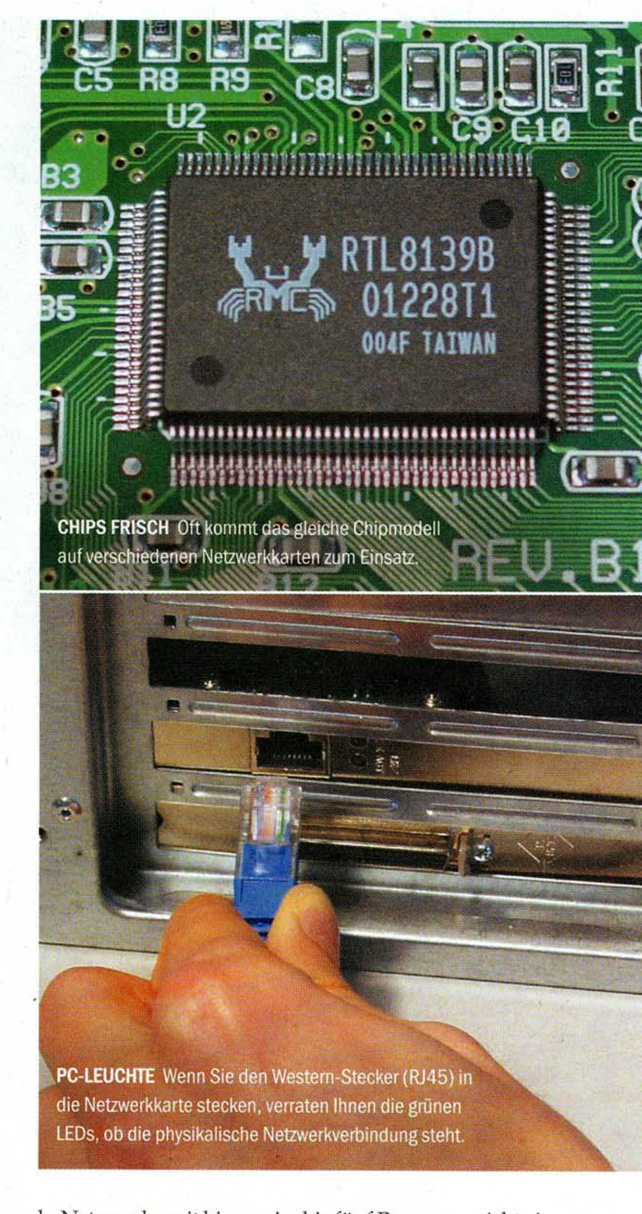
Die Datei- und Druckerfreigabe müssen Sie erst zu den Netzwerk-Diensten hinzufügen. Am einfachsten geht dies über „Start", „Einstellungen", „Systemsteuerung", „Netzwerk": Klicken Sie auf „Konfiguration" und dann auf „Hinzufügen". Wählen Sie „Dienst" aus und aktivieren Sie den Netzwerkdienst „Datei- und Druckerfreigabe für Microsoft-Netzwerke". Die Windows-Treiberdatenbank wird erstellt – möglicherweise wird die Windows-CD verlangt. Sobald Sie den Dienst eingerichtet haben, können Sie sich Freigaben einfach über einen Rechtsklick im Windows Explorer erteilen. Im Fenster „Eigenschaften von ..." aktivieren Sie die Option „Freigegeben als". In das Eingabefeld geben Sie einen Namen für das Laufwerk ein. Wählen Sie dann den „Zugriffstyp", etwa „Lese-/Schreibzugriff", aus, wenn Sie den Netzwerkteilnehmern erlauben möchten, Daten vom Laufwerk auszulesen und auch zu schreiben. Achten Sie darauf, vorher über „Start", „Systemsteuerung", „Einstellungen", „Netzwerk" auf der Registerkarte „Zugriffssteuerung" die Option „Zugriffssteuerung auf Freigabeebene" zu aktivieren.

Was mache ich, wenn meine Netzwerkkarte nicht erkannt wird?

Die meisten Platinen werden gleich von Windows erkannt und eingerichtet. Sollte dies bei Ihrer Karte nicht der Fall sein, empfehlen wir Ihnen die Hersteller-Treiber von der beigelegten Diskette oder CD.

Was mache ich, wenn die anderen LAN-PCs im Verzeichnis „Netzwerkumgebung" nicht auftauchen?

Wenn die Hardware korrekt installiert ist, die Netzwerkkarten auf Voll-Duplex laufen und sich alle LAN-Teilnehmer in der gleichen Netzwerkgruppe befinden, müssten Sie die teilnehmenden Rechner Ihrer Freunde sehen können. Diese Funktion verbirgt sich hinter dem gleichnamigen Icon auf Ihrem Desktop. Hier hilft oft etwas Geduld oder die Windows-Suchfunktion nach Rechnernamen.



CHIPS FRISCH Oft kommt das gleiche Chipmodell auf verschiedenen Netzwerkkarten zum Einsatz.

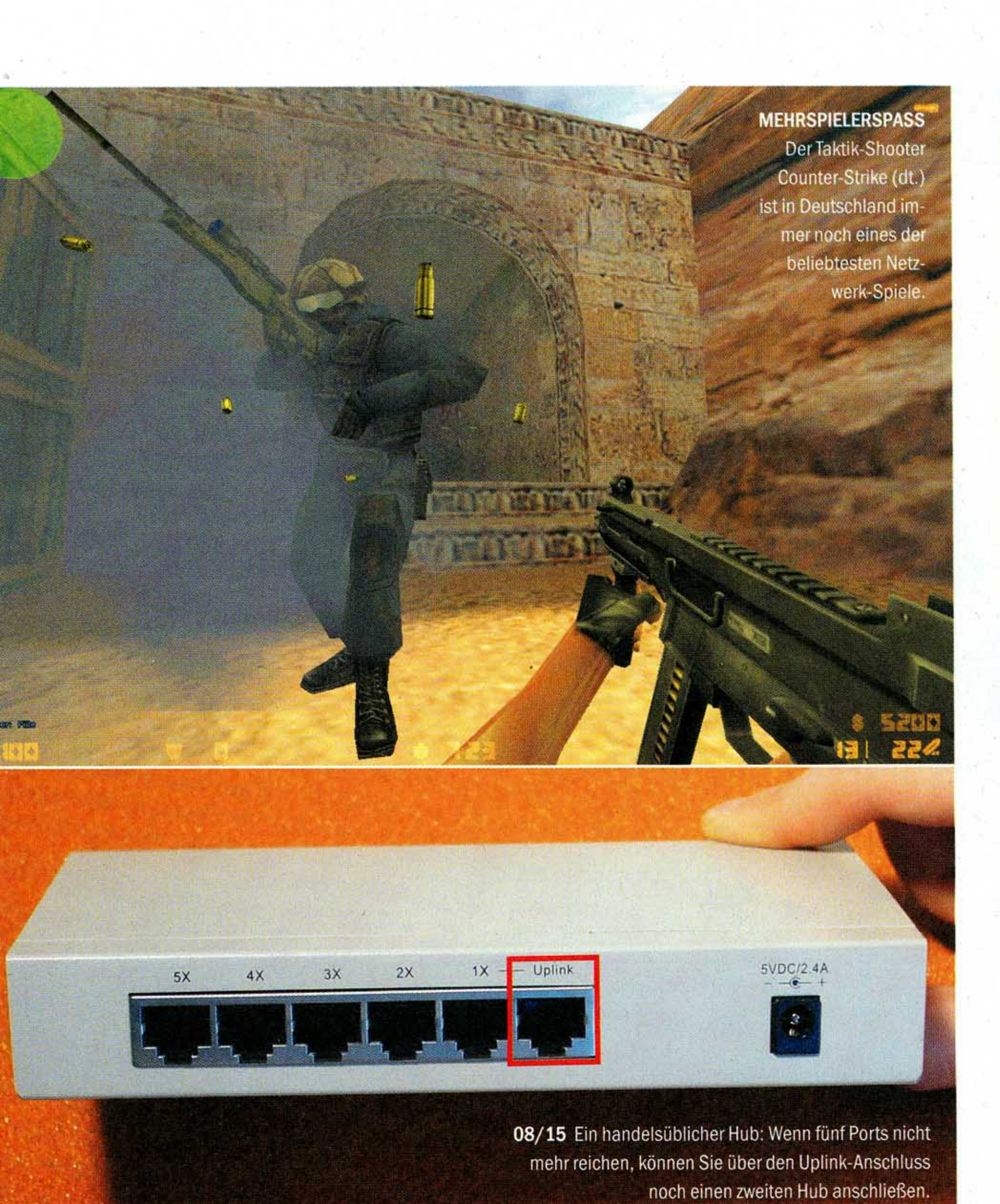
PC-LEUCHTE Wenn Sie den Western-Stecker (RJ45) in die Netzwerkkarte stecken, verraten Ihnen die grünen LEDs, ob die physikalische Netzwerkverbindung steht.

le-Netzwerke mit bis zu vier bis fünf Personen reicht ein günstigeres Hub (10/100 MBit) aus. So genannte Switches lohnen sich bei mehr Spielern oder wenn Sie parallel zu den Netzwerkspielen im Hintergrund noch Daten kopieren wollen, ohne dass das Spiel ins Stocken gerät. Besonders interessant: Alle Netzwerkkabel können Sie während des laufenden Betriebs problemlos entfernen und anschließen. Ein Neustart ist nicht nötig.

SCHRITT 7:

Der Uplink

Wenn Sie eine größere LAN-Party planen, reicht ein Hub/Switch für alle Teilnehmer oft nicht aus. Aus diesem Grund besitzen Netzwerkverteiler einen RJ45-Anschluss, der als so genannter Uplink dient. Über diesen Anschluss können Sie mit einem Twisted-Pair-Kabel eine Verbindung zu weiteren Netzwerkverteilern herstellen. Entweder arbeitet der Steckplatz als regulärer Netzwerkport oder im Uplink-Modus – oft befindet sich ein Umschalter für die Betriebsarten ebenfalls auf der Rückseite des Netzwerkverteilers. Moderne Switches erkennen übrigens eigenständig, wann der Uplink-Port auch als Uplink eingesetzt wird – und konfigurieren sich automatisch. Wenn Sie zwei Hubs/Switches nicht über



MEHRSPIELERSPASS Der Taktik-Shooter Counter-Strike (dt.) ist in Deutschland immer noch eines der beliebtesten Netzwerk-Spiele.

08/15 Ein handelsüblicher Hub: Wenn fünf Ports nicht mehr reichen, können Sie über den Uplink-Anschluss noch einen zweiten Hub anschließen.

Was bedeutet das?

10/100 MBit

Diese Bezeichnung gibt den maximal möglichen Datenstrom für Netzwerkkomponenten (Netzwerkkarte, Netzwerkverteiler) an. Aktuelle Netzwerkkarten arbeiten mit 100 MBit/s, sind aber zu alten 10-MBit-Netzen kompatibel. 10 MBit sind ca. 1,25 MByte pro Sekunde, 100 MBit entsprechend rein theoretisch 12,5 MByte. Für Spiele-Netze mit bis zu sechs Personen sind 10 MBit ausreichend.

Bandbreite

Die Bandbreite einer Verbindung gibt den maximal möglichen Datenstrom an. Die Bandbreite einer gängigen Netzwerkverbindung liegt bei 100 MBit/s. Es gibt aber auch wesentlich leistungsstärkere und entsprechend teurere Netzwerke – zum Beispiel für Server.

BNC

Abkürzung: Bayonet Nut Connector; beschreibt eine Netzwerkart, die auf einem BUS-System basiert und noch mit Koaxialkabeln arbeitet. Dabei werden alle Netzrechner in einer Reihe miteinander verbunden. Diese Verbindungsmethode ist mittlerweile überholt. Die maximale Bandbreite von BNC-Netzwerken für den Heimgebrauch liegt bei 10 MBit Halbduplex.

den Uplink-Port verbinden, können Sie auch ein Crossover-Kabel an einem normalen Port verwenden.

SCHRITT 8:

Rechnerplatzierung und Strom

Besonders beim Aufbau einer LAN-Party sollten Sie sich Gedanken darüber machen, wie und wo Sie die Rechner platzieren. Die Monitore platzieren Sie so, dass sich die Spieler nicht direkt auf den Bildschirm schauen können. Ist das nicht möglich, ist es ratsam, einen oder mehrere Spieler in anderen Räumen auszulagern. Außerdem sollten Sie stets genug Stromsteckleisten auf Lager haben. Besonders in Altbauwohnungen versagt die Sicherung manchmal den Dienst, wenn sich zu viele Geräte eine Steckdose teilen. In solchen Fällen bleibt Ihnen nicht anderes übrig, als über Verlängerungen den Strom anderer Steckdosen anzuzapfen.

SCHRITT 9:

Kabel verlegen

Da das RJ45-Netzwerk sternförmig aufgebaut ist, stellen Sie den Hub/Switch am besten in die Mitte aller PCs, damit die meisten Spieler mit kurzen Netzwerk-

Wenn das **Netzwerk streikt**

Hier die Checkliste, wenn Ihre LAN-Party nicht wie geplant funktioniert:

Keine Verbindung zum Hub/Switch?

- ☐ Überprüfen Sie den Sitz des Kabels an der Karte und am Hub/Switch.
- ☐ Probieren Sie das Kabel an einem anderen PC aus. Vielleicht ist es defekt?
- ☐ Überprüfen Sie die Stromversorgung von Hub/Switch.
- ☐ Achten Sie darauf, das Netzwerkkabel nicht versehentlich in die ISDN-Karte zu stecken.
- ☐ Steckt die Netzwerkkarte fest im PCI-Steckplatz?

Langsame Verbindung?

- ☐ Stellen Sie alle Netzwerkkartentreiber auf den gleichen Betriebsmodus, im besten Fall auf „Vollduplex“.

Der Uplink-Port funktioniert nicht?

- ☐ Ein manueller Uplink muss umgeschaltet werden.
- ☐ Für den Uplink benötigen Sie ein Twisted-Pair-Kabel.

Keine Anmeldung möglich?

- ☐ Überprüfen Sie die Netzwerkeinstellungen und Protokolle.

Keine anderen Computer in der „Netzwerkumgebung“?

- ☐ Überprüfen Sie Ihre Arbeitsgruppe und Ihre Identifikation.

Die besten Spiele fürs Netzwerk

Ego-Shooter:
Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Serious Sam 1 und 2
Mechwarrior 4: Vengeance

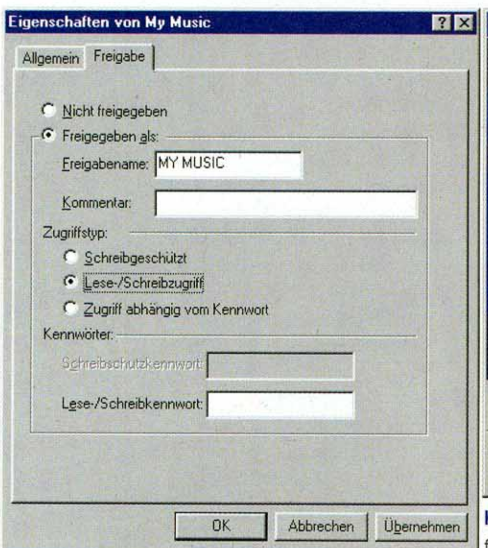
Taktik-Shooter:
Operation Flashpoint
America's Army
Half-Life: Counter-Strike (dt.)

Aufbau-Strategie:
Warcraft 3
Empire Earth
Age of Empires 1 und 2

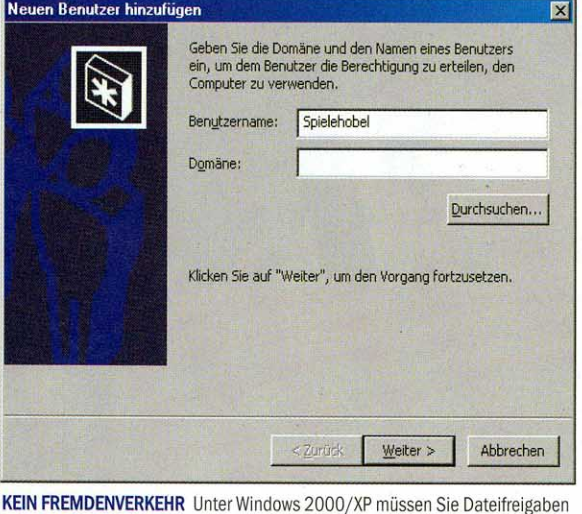
Renn-Simulationen:
Grand Prix 4
F1 2002

Flug-Simulationen:
IL-2 Sturmovik
Eurofighter Typhoon

Rollenspiele:
Neverwinter Nights
Dungeon Siege



EINFACH Die Art des Zugriffes auf Ihre Laufwerke können Sie selbst bestimmen (hier: ein Windows-98-System).



KEIN FREMDENVERKEHR Unter Windows 2000/XP müssen Sie Dateifreigaben für jeden Benutzer eintragen. Anonyme Netzwerkteilnehmer werden geblockt.

kabeln auskommen. Für in andere Räume ausgelagerte PCs lohnt sich die Anschaffung von einigen wenigen längeren Kabeln (ca. 20 Meter). Achten Sie bei der Verlegung darauf, dass die Kabel frei liegen und nicht versehentlich eingeklemmt werden können (Schreibtisch, Drehstuhl); die Leitungen sind recht sensibel.

SCHRITT 10:

Der Funktions-Check

Schalten Sie alle PCs und Netzwerkverteiler ein und achten Sie auf die Netzwerkkarten. Sobald Sie ein Kabel in eine Netzwerkkarte oder einen Verteiler stecken, zeigt eine grüne LED, dass die rein physikalische Netzverbindung funktioniert. Wenn kein Licht leuchtet, sollten Sie das Netzwerkkabel eines Freundes benutzen, bei dem der Anschluss funktioniert. Tut sich immer noch nichts, überprüfen Sie die Netzwerkkarte und bauen Sie sie probeweise in einen anderen PCI-Steckplatz oder PC ein (siehe Schritt 4). Eventuell ist die Karte defekt. Bei Onboard-Netzwerkkarten überprüfen Sie im BIOS, ob die LAN-Funktion aktiviert ist. Nun sollten alle PCs und das Netzwerk zumindest physikalisch betriebsbereit sein. Jetzt wird es Zeit, den etwas aufwendigeren Teil einer Netzwerkinstallation zu beleuchten: die Softwarekonfiguration. BERND HOLTMANN

Die beste Netzwerk-Hardware

Für Netzwerk-Anfänger gibt es gute Komplettpakete und Einzelkomponenten im Handel.

Name	Hersteller	Info-Telefon:	Typ	Preis
OfficeConnect Switch 5 (3C16793)	3Com	0800-1000427	**Switch,** 10/100 MBit, 5 Ports, kein Uplink	Ca. € 100,-
LH-3000 8 Port Switch	MS-Tech	02871-219720	**Switch,** 10/100 MBit, 8 Ports, Uplink	Ca. € 50,-
OfficeConnect Hub 4 (3C16704)	3Com	0800-1000427	**Hub,** 10/100 MBit, 4 Ports, kein Uplink	Ca. € 100,-
Hub 5-Port	W-Linx	06403-905010	**Hub,** 100 MBit, 5 Ports, Uplink	Ca. € 40,-
3C905CX-TX-NM	3Com	0800-1000427	**Netzwerkkarte,** 10/100 MBit, PCI	Ca. € 40,-
NetOne 10/100 MBit Netzwerkkarte	MS-Tech	02871-219720	**Netzwerkkarte,** 10/100 MBit, PCI	Ca. € 20,-

Name	Hersteller	Info-Telefon:	Netzwerkkarten	Kabel	Verteiler / Ports	Preis
Network Starter Kit SK-S502	Genius	02173-97430	2x 10/100 Mbit	2x RJ45 (3 m)	10/100 MBit Hub/5	Ca. € 100,-
Netzwerk Starter Kit Hub	W-Linx	06403-905010	2x 10/100 Mbit	2x RJ45 (5 m)	10/100 MBit Hub/5	Ca. € 80,-

Was bedeutet das?

Crosslink
Diese Kabel werden bei RJ45-Netzwerken zwischen zwei PCs eingesetzt. Sie dienen ebenfalls als Verbindungskabel zwischen zwei Netzwerkverteilern (Hub/Switch), die nicht über einen speziellen Uplink-Port verfügen.

Halb-/Vollduplex
Halbduplex bedeutet, dass eine Netzwerkkarte entweder senden oder empfangen kann. Mit Vollduplex kann gesendet und empfangen werden. Diese Einstellung wird im Gerätemanager in der Systemsteuerung vorgenommen (Eintrag: Netzwerk). Die Grundeinstellung sollte Vollduplex sein.

Hub
Ein Hub ist ein günstiger Verteiler für ein sternförmig aufgebautes Netzwerk. Jeder Port dient gleichzeitig als Eingang und Ausgang. Wenn Signale ankommen, verteilt der Hub diese an alle anderen Ports. Hubs unterscheiden sich in der Anzahl der Ports, der maximal unterstützten Bandbreite sowie dem Preis. Ein Hub arbeitet nur im Halbduplex-Modus.

RJ45
Diese Netzwerkart ist physikalisch nicht kompatibel zum BNC-Netzwerk, da andere Stecker verwendet werden. Bei RJ45-Netzwerken unterscheidet man zwischen zwei Kabeltypen: Crosslink und Twisted Pair. Die Anschlüsse sind auch als Western-Stecker bekannt.

TCP/IP
Abkürzung für Transmission Control Protocol/Internet Protocol. Überbegriff für eine Reihe von Netzwerk-Protokollen, die es erlauben, verschiedene Rechner in unterschiedlichen Netzwerken über ein so genanntes Routing miteinander zu verbinden. Es wird bei Windows 9x/Me, 2000 und XP als Standardprotokoll installiert. Über TCP/IP läuft nicht nur das Heimnetzwerk, sondern auch die Internetverbindung (egal ob DSL, ISDN oder Modem). Jede Netzwerkkarte in einem PC erhält eine eigene IP-Adresse, die ihn eindeutig identifiziert – ähnlich einer Telefonnummer.

Twisted Pair
Ein paarweise in sich verdrilltes, achtadriges RJ45-Netzwerkkabel, das Sie zur Verbindung von Netzwerkkarte, Switch oder Hub benötigen. Umgangssprachlich sind diese Kabel auch als Patch-Kabel bekannt. RJ45-Stecker (Western-Stecker) sind baugleich zu ISDN-Steckern.



ideenhaus muc
WWW.PCGAMESHARDWARE.DE
09/2002
PC Games Hardware
€ 3,90
TESTS TIPPS TUNING
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
WARCRAFT 3: DER TUNING-GUIDE
TOP-THEMEN
MARKTÜBERSICHT u. a. Festplatten, TFT-Monitore, Gehäuse & Grafikkarten
PRAXIS Athlon XP T-Bred übertaktet (+ Video!), endlich Schluss mit Dialer-Attacken!
Ati schlägt zurück!
Radeon 9000/9700: Erste Tests und Topsecret-Wissen zur 3D-Sensation!
Der Hammer kommt!
Wichtig zu wissen: Die neuesten Infos zum Mega-Prozessor von AMD!
Preis-Leistungs-Tipps
Keinen Euro zu viel: Hardware-empfehlungen mit Geldsparpotenzial!
CD-ROM
650 MB Treiber, Tools & Updates
EXKLUSIV:
Video: Athlon-Tuning
Netzteil-Rechner
Monitor optimieren
FREEWARE-TOOLS:
DirectX 8.1b
PC Inspector 3.0
Refresh Force
TEST-SOFTWARE:
Ink Saver
Backprotection 2002
OPTIMALE PRAXISHILFE
TOP 40 SEITEN PC-TIPPS
PC-PROBLEME IN DEN GRIFF KRIEGEN!
Geniale Bildqualität: 2D, 3D und Video endlich optimiert!
PLUS: So übertakten Sie Schritt für Schritt den Athlon XP!
PLUS: Netzteil klipp und klar: So viel Leistung brauchen Sie!
PCI & USB: So tricksen Sie Ihren instabilen Rechner aus!
NOCH BILLIGER FRISIEREN!
DIE OPTIMALE TYPBERATUNG FÜR GÜNSTIGES PC-TUNING
_ JEDE MENGE CLEVERE TIPPS UND NEWS FÜR BESSERES PC-ENTERTAINMENT.
_ JEDES HEFT MIT CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO.
_ JEDEN MONAT FÜR SCHLAPPE 3,90 EURO.



Klasse Nicht nur bei der tierischen Grafikdemo, sondern auch bei zukünftigen Spielen wie Breed, Command&Conquer: Generals und Rainbow Six: Raven Shield soll die neue Radeon-Garde gute Arbeit leisten.

Bärenstark

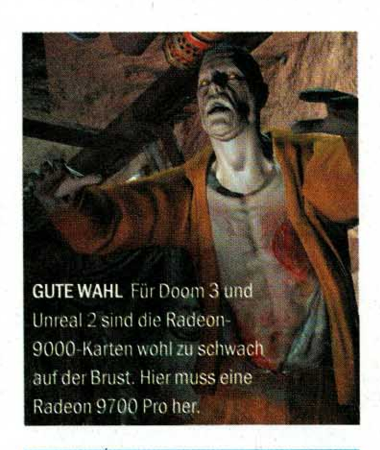
Wie groß ist der Unterschied zwischen Radeon 9000 Pro und 9700 Pro? **Ob beide Grafikchips für Spitzengrafik sorgen und wie Doom 3 oder Unreal 2 mit ihnen laufen – wir wissen es.**

Gerade einen Monat ist es her, seitdem Ati uns die neue Grafikchipgeneration Radeon 9000 Pro und Radeon 9700 präsentiert hat. Einige Tage später fanden sich die ersten Testmuster in der Redaktion ein, um kurz darauf durch unseren gnadenlosen Benchmark-Parcours gescheucht zu werden.

Radeon 9000 und der Radeon 9000 Pro basieren auf dem Radeon-8500-Kern, der etwas verändert wurde. Die neuen Chips sind zwar komplett zu DirectX 8 kompatibel, besitzen also Pixel Shader und Vertex Shader. Allerdings verwendet Ati nicht wie bei dem 8500 zwei, sondern nur eine Textureinheit pro Pixel-Pipeline. Was bedeutet das? Über eine Schleifenfunktion (Loopback) werden berechnete Daten im Chip behalten und nicht direkt in den Grafikspeicher auf der Platine geschrieben. Das einmal berechnete Pixel jagt also bis zu sechsmal hintereinander durch die Pixel-Pipeline und erhält durch dieses Verfahren den optischen Feinschliff, bis alle Texturen aufgetragen wurden. Mit dem Radeon 8500 hat Ati damals eine neue Technik eingeführt, bei der der Grafikchip alte, kantige 3D-Modelle eigenständig durch zusätzliche Polygone aufwerten konnte. Diese Truform-Funktion besitzen die 9000er-Radeons nur eingeschränkt. Offensichtlich haben die Entwickler die Hardwarebeschleunigung entfernt und setzen stattdessen eine Softwarelösung ein, die allerdings viel zu langsam ist. Auch die T&L-Recheneinheit hat sich Ati gespart. Stattdessen hat die Firma allerdings eine vollwertige Hardwarelösung gefunden. Denn T&L-Funktionen werden komplett über die Vertex-Shader-Einheit berechnet. Hier gibt es also keine Performance-Einbußen.

Den gesparten Platz auf dem Grafikchip verwendet Ati bei den Radeon-9000-Chips für sinnvolle Komponenten wie den TV-Enkoder und einen zusätzlichen Digital-Analog-Wandler für den Anschluss eines zweiten Monitors. Durch die höheren Taktfrequenzen des Grafikchips und des Speichers ist der Radeon 9000 Pro bei aufwendigen 3D-Spieleszenen rund ein Drittel schneller als sein langsamerer Radeon-9000-Bruder. Die zwei Testkandidaten Hercules 3D Prophet Radeon 9000 Pro und Sapphire Atlantis Radeon 9000 Pro besitzen fast das gleiche Platinendesign. Lediglich bei der Hercules-Platine wird das Auge mit eigenen RAM-Kühlern verwöhnt. Deren Effekt schlägt sich allerdings nicht in der 3D-Performance nieder. Nachdem wir die

Platinen eingebaut hatten, installierten wir die Treiber und fanden anschließend zwei Grafikkarten-Einträge im Windows-Gerätemanager. Laut Ati ist der zweite Eintrag für den Mehrmonitor-Betrieb sinnvoll. Beide Testplatinen arbeiteten auf unserem Testsystem lediglich mit AGP2x. Das ist sehr verwunderlich, da alte Radeon-Platinen auf dem gleichen PC problemlos AGP4x unterstützten. Wir tippen auf ein fehlerhaftes Grafikchip-BIOS und hoffen, dass dies durch Updates behoben wird. Ein weiteres Manko betrifft die Spieleunterstützung. In diesem Bereich sorgte unser Test-Treiber (9043) mit **Warcraft 3** für seltsame Grafikfehler. Auch hier muss nachgebessert werden – allerdings auf Treiberseite. BERND HOLTMANN



GUTE WAHL Für Doom 3 und Unreal 2 sind die Radeon-9000-Karten wohl zu schwach auf der Brust. Hier muss eine Radeon 9700 Pro her.

Eine sinnvolle Investition?

Ein billiger Aufguss der Radeon 8500? PC Games verrät Ihnen, **wieso Grafikkarten mit Radeon 9000 Pro ihr Geld nicht wert sind.**

Der Radeon 9000 Pro besitzt die 3D-Power eines Geforce3 Ti-200 und kostet genauso viel. Geforce3-Platinen werden nicht mehr hergestellt, die einzige Alternative wäre also eine Geforce4-Karte. Radeon-9000-Karten sind momentan die einzigen Einsteiger-Grafikchips mit kompletter DirectX-8-Unterstützung (Pixel Shader und Vertex Shader). Wenn Sie also **The Elder Scrolls 3: Morrowind**, **Neverwinter Nights**, **Aquanox** und zukünftige DirectX-8-Spiele wie **Star Wars Galaxies** oder **Unreal 2** bei vollem Detailgrad spielen wollen, ist der Radeon 9000 Pro eine gute Alternative zur Geforce4 Ti-4200 (Geforce3-Nachfolger).



Radeon 9700 Pro in der Praxis

Wir hatten eine der ersten Radeon-9700-Grafikkarten von Sapphire im Haus. Was kann das Ding genau und wie sehen die ersten Testergebnisse aus?

Die Platine



Bevor wir die Leistung des Grafikchips messen, werfen wir einen geschulten Blick auf die Platine. Die BGA-Speicherbausteine erinnern stark an die Geforce4-Ti-Grafikkarten oder Matrox' Parhelia-512. Allerdings besitzt Atis Chipdebütant einen kleinen Stromanschluss für das PC-Netzteil. Eine so stromhungrige Grafikkarte gab es seit der Voodoo5 5500 von 3dfx nicht mehr!

Der Praxistest



In unserem Testrechner werkelt ein AthlonXP 2.000+ auf einem Mainboard mit KT266A-Chipsatz mit 512 MByte DDR-Speicher. Die Grafikkarte arbeitet mit 310 MHz Chiptakt und 324 MHz (DDR) Speichertakt (effektiv: 648) etwas niedriger als die Ende September erscheinenden Verkaufskarten (325/620 MHz für Chip/Speicher, effektiv). Mit der Treiberversion 7.75 arbeitet die Radeon 9700 Pro problemlos im AGP4x-Modus. Laut Ati sollte die Karte im 2D-Modus ohne den externen Stromanschluss funktionieren, doch unsere Testplatine ließ sich erst durch die Zusatz-Leitung zur Arbeit überreden. Ohne blieb der Monitor schwarz. Die Benchmark-Ergebnisse sind respektabel: Trotz aktivierter Kantenglättung (4x) verliert die Karte in **Serious Sam 2**, **Dungeon Siege** und dem **Unreal**-Performance-Test (DirectX 8) nur wenige Bilder pro Sekunde (Auflösung: 1.280x1.024). Bei Standardeinstellungen ist sie zwar auch schneller als eine Geforce4 Ti-4600, allerdings nur minimal.

Das letzte Urteil

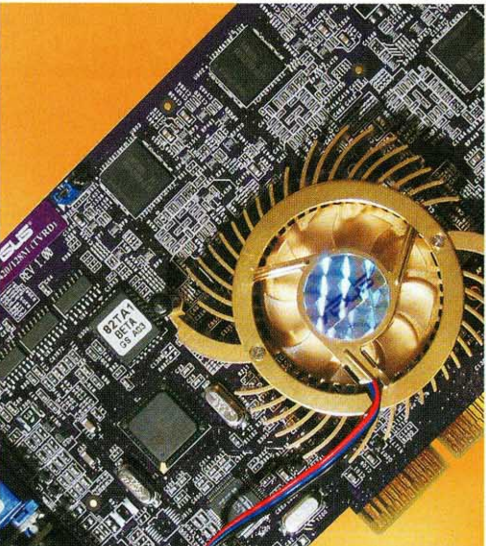


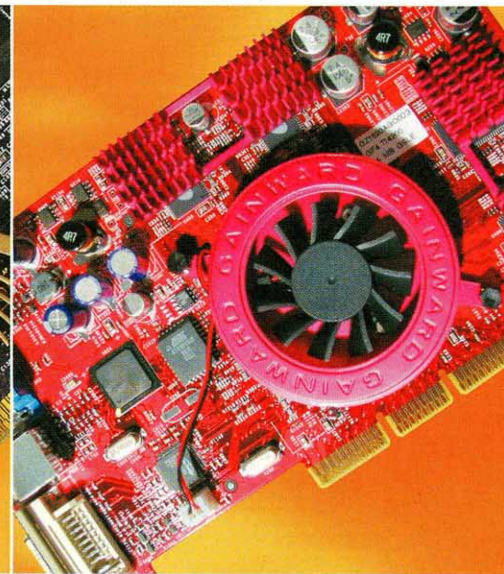
Für ungefähr 450 bis 550 Euro ist der Radeon 9700 Pro eine gute, aber teure Investition in die Zukunft. Ihr Vorteil gegenüber der Geforce4-Generation: DirectX-9-Kompatibilität und die gute Leistung bei aktivierter Kantenglättung und anisotropem Filter (16x). Dass die erste Demo zu **Doom 3** auf einem Prototypen der Karte lief, sollte auch kritische Stimmen verstummen lassen: Alle Next-Generation-Spiele werden mit der Radeon 9700 voraussichtlich sehr gute Performance liefern. Eine Wertung vergibt PC Games allerdings nicht, da unsere Testkarte nicht in der uns vorliegenden Form in den Handel gelangen wird. Erste Verkaufsversionen sollten bereits Ende des Monats in den Regalen liegen. Wir halten Sie auf dem Laufenden.

Radeon 9000 Pro im Test

Name:	3D Prophet Radeon 9000 Pro	Atlantis Radeon 9000 Pro
Hersteller:	Hercules/Guillemot	Sapphire
Info-Telefon/Preis:	09123-96580/€ 190,-	-/€ 159,-
Grafikchip/-takt:	Radeon 9000 Pro/275 MHz	Radeon 9000 Pro/275 MHz
Speicher:	550 MHz/128 Bit/3,3 ns	550 MHz/128 Bit/3,3 ns
Anschlüsse:	TV-Out (S-Video), DVI-I	TV-Out (S-Video), DVI-I
Optimale Einstellung/CPU:	1.024x768, 32 Bit, ab 1.000 MHz	1.024x768, 32 Bit, ab 1.000 MHz
Software:	PowerDVD XP, 3Deep, Tuning-Tool	Software-DVD-Player
Sonstige Ausstattung:	S-Video-/Composite-Adapter	U. a. Videokabel, DVI-VGA-Adapter
Übertaktbar:	Chip: 295 MHz/Speicher: 590 MHz	Chip: 290 MHz/Speicher: 580 MHz
Wertung:	1,8	1,9
Kommentar:	DirectX-8-Karte mit guter Kühlvorrichtung	Günstige Karte von neuem Hersteller







Sparkle
SP7200T2 Pure

Nur 139 Euro kostet die Geforce4-Ti-4200-Karte beim Online-Versender Alternate. Diesen Kampfpreis erreicht Sparkle allerdings nur, indem dort Abstriche gemacht werden, wo Firmen wie Asus oder MSI auch bei ihren günstigen Grafikkarten auftrumpfen: bei der Ausstattung. So kommt der 3D-Beschleuniger ohne TV-Ausgang und DVI-Anschluss aus und wird lediglich mit einem englischsprachigen Handbuch und einer Treiber-CD geliefert. Karten-Layout und Kühlvorrichtungen entsprechen dem Nvidia-Referenzdesign und sind entsprechend robust. Die Übertaktungsergebnisse sind angesichts der 64 MB DDR-Speicher (4 ns) akzeptabel: Der Grafikchip lief bis 290 MHz (Standard: 250), während der Speicher noch bei 585 MHz fehlerfrei funktionierte (Standard: 500). Wenn Sie auf die vielen Ausstattungfeatures wie Software-Vollversionen, beigelegte 3D-Spiele oder zusätzliche Anschlüsse verzichten können, ist die Pure-Version der SP7200T2 für Sie ideal.

TESTURTEIL SP7200T2 PURE	
HERSTELLER	Sparkle
PREIS	Ca. € 159,-
TEL.	06403-905010
AUSSTATTUNG	2,7
EIGENSCHAFTEN	1,8
LEISTUNG	1,6
FAZIT: Die billigste Ti-4200 bringt solide 3D-Leistung.	
WERTUNG	1,9

Asus
V8420 Deluxe 128

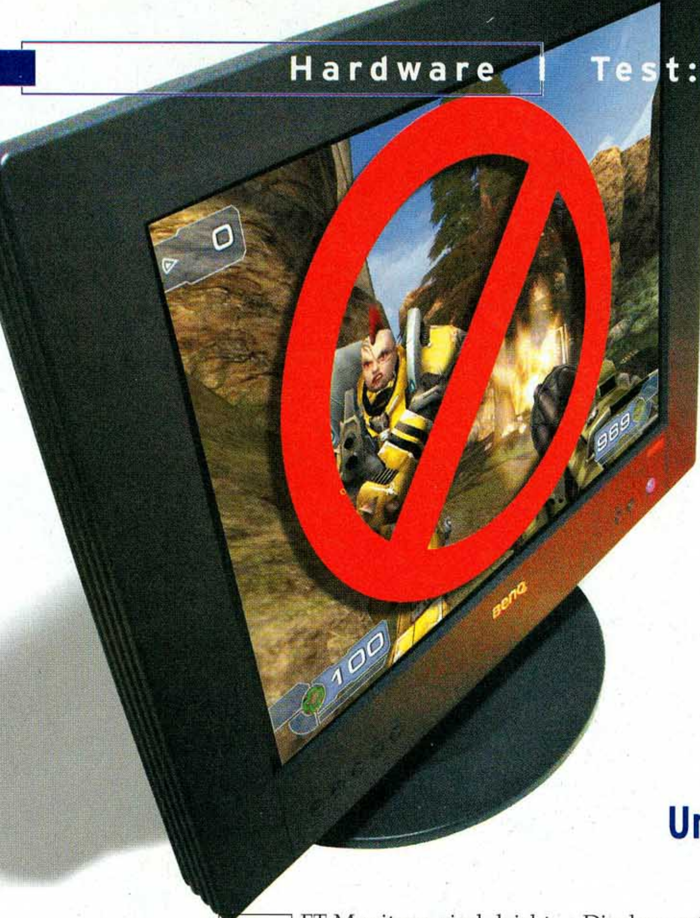
Anstatt auf das Referenzdesign zu setzen, verwendet Asus für die Geforce4-Ti-4200-Karte das Platinenlayout der größeren Ti-4400/Ti-4600-Brüder. Die rund 21 Zentimeter breite Platine hat vergoldete Lötstellen und 128 MB erstklassigen Grafikspeicher mit BGA-Verpackung und 3,3 ns Zugriffszeit. Im Gegensatz zu anderen Ti-4200-Platinen mit 128-MByte-Speicher ist die V8420 bereits übertaktet. Statt 250/446 MHz für Grafikchip und Speicher kommt das Speichermonster mit stolzen Werten daher: 260/550 MHz. Keine Blöße gibt sich die Karte bei der Ausstattung. Im Karton befinden sich ein innovatives VGA-DVI-Splitkabel, eine pfiffige Videokabelbox und eine 3D-Brille. Im Labor konnten wir die Karte auf 310/630 MHz übertakten – das ist eine Rekordleistung für eine Geforce4 Ti-4200! 320 Euro sind zwar eine Menge Geld, allerdings bekommen Sie dafür eine gute und solide Platine, auch für an sich gefährliche Übertaktungsversuche.

TESTURTEIL V8420 DELUXE 128	
HERSTELLER	Asus
PREIS	Ca. € 329,-
TEL.	02102-95990
AUSSTATTUNG	1,3
EIGENSCHAFTEN	1,6
LEISTUNG	1,5
FAZIT: Erste Klasse in Preis, Leistung und Übertaktbarkeit	
WERTUNG	1,5

Gainward
Ultra/650 TV GS

Gainward verbaut auf seiner Ultra/650 TV Golden Sample 3,3 ns schnellen DDR-Speicher (64 MB), verwendet allerdings das Standard-Design von Nvidia. Die Taktfrequenzen der Karte betragen laut Grafikkarten-BIOS 250/513 MHz. Wenn Sie die Treiber in der Performance-Version installieren, werden 270/570 MHz angezeigt. Das ist ein Plus von rund elf Prozent. Mit etwas Fingerspitzengefühl konnten wir die Golden Sample sogar noch weiter übertakten und erreichten schließlich 290/595 MHz für Grafikchip und Speicher – ein Ergebnis, das nur etwas niedriger liegt als unser bisheriger Ti-4200-Übertaktungsrekord. Positiv fielen uns der beigelegte DVI-VGA-Adapter und die hohe Bildschärfe der Karte auf. Aber wo Licht ist, ist auch Schatten. Bei der Gainward-Karte funktionierte die Auto-Update-Funktion über das Internet nicht korrekt. Für rund 200 Euro ist die Karte ein ernst zu nehmender Konkurrent für die neuen Radeon-9000-Grafikkarten.

TESTURTEIL ULTRA/650 TV GS	
HERSTELLER	Gainward
PREIS	Ca. € 199,-
TEL.	089-898990
AUSSTATTUNG	2,0
EIGENSCHAFTEN	1,6
LEISTUNG	1,6
FAZIT: Hohe garantierte Taktfrequenzen, hohe Leistung	
WERTUNG	1,7



LCDs für 3D-Spiele

Fünf 15-Zöller und fünf 17-Zöller - in unserem Testlabor gingen wir einer spannenden Frage nach: **Kann man mit LCD-Monitoren auch Unreal Tournament 2003 und Doom 3 spielen?**

TFT-Monitore sind leicht, vergleichsweise schlank und kosten mittlerweile kein Vermögen mehr. Es sieht tatsächlich so aus, als ob sie den Kathodenstrahl-Riesen bald den Rang ablaufen. Ob das wirklich der Fall ist, haben wir in einem groß angelegten Test herausgefunden. Insgesamt zehn aktuelle LCD-Monitore wurden von uns auf ihre Spieletauglichkeit, Bildqualität und Verarbeitung geprüft. Bei der anschließenden Bewertung spielten außerdem die Anzahl der Anschlüsse, der Neigungswinkel, die Höhenverstellbarkeit, die Garantiezeit sowie der Vor-Ort-Service eine Rolle.

Im letzten halben Jahr hat sich technisch einiges bei den LCD-Displays getan. Die Geräte unterstützen mittlerweile einen horizontalen Sichtwinkel von 140 bis 170 Grad und Schaltgeschwindigkeiten von 20 bis 30 Millisekunden. Für 3D-Rollenspiele oder Echtzeitstrategie-Spiele wie **Warcraft 3**, **Dungeon Siege**, **Battle Realms** oder **Neverwinter Nights** sind die neuen Geräte gut geeignet. Wenn aber in Rennspielen wie **Grand Prix 4** oder in Taktik-Shootern wie **Counter-Strike** (dt.) flinke Reflexe über Sieg oder Niederlage entscheiden, dann sind LCD-Monitore keine gute Wahl. Das Bild verschwimmt bei den schnellen Bildbewegungen solcher Spiele noch zu stark.

Die Preise unserer Testkandidaten bewegen sich zwischen akzeptablen 564 Euro für den preiswertesten 15-Zöller bis zu stolzen 1.199 Euro für den edlen 17-Zoll-LCD. Alle Geräte besitzen einen regulären analogen D-Sub-Anschluss, den Sie an jede Grafikkarte anschließen können. Eizo L365, Iiyama AX3835UT, Eye-Q 27S II, Samsung Syncmaster 171P, Viewsonic VX700 und Hercules Prophetview 920 verfügen außerdem über einen zusätzlichen DVI-Anschluss (siehe Extrakasten). Besonders interessant ist die Tatsache, dass alle Anbieter einen dreijährigen Vor-Ort-Service garantieren – Kundenservice, wie wir ihn lieben.

Als bester 15-Zoll-Monitor im Testfeld hat sich der sehr klein geratene Eizo L365 herausgestellt. Mit vier Kilogramm Gewicht ist er nicht nur der leichteste LCD, sondern er lieferte in den Bereichen Farbbrillanz, Helligkeitsverteilung und Bildschärfe auch unübertroffene Ergebnisse. Die Reaktionszeit von 25 Millisekunden macht den L365 fast untauglich für reaktionslastige Spiele. Das konnten wir mit **Serious Sam 2** herausfinden, das

Fünf 15-Zoll LCD-Bildschirme im Test



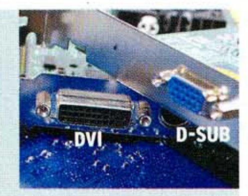




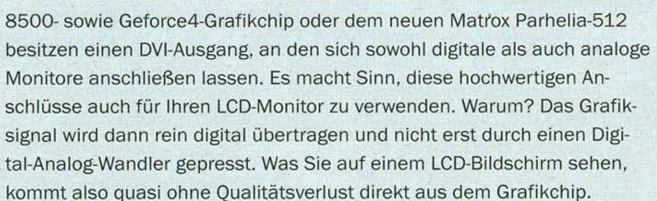


Hersteller/Produktname	Eizo/L365	Iiyama/AX3835UT	Eye-Q/27S II	Hyundai/LM1510A	Videoseven/L15C
Preis/Info-Telefon	€ 739,-/02153-7330	€ 699,-/0800-1003435	€ 699,-/08003937999	€ 599,-/06146-904411	€ 564,-/089-42081634
Anschlüsse	D-Sub, DVI-D, Audio-In/Out	D-Sub, DVI-D	D-Sub, DVI-D	D-Sub	D-Sub
Betrachtungswinkel (horiz.)	160 Grad	160 Grad	160 Grad	140 Grad	120 Grad
Maximale Auflösung	1.024x768 bei 75 Hz	1.024x768 bei 75 Hz	1.024x768 bei 85 Hz	1.024x768 bei 75 Hz	1.024x768 bei 75 Hz
Helligkeitsverteilung	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend
Bildschärfe	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend
Farbbrillanz	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Befriedigend
Menüführung/Reaktionszeit	Gut/25 ms	Gut/25 ms	Gut/25 ms	Gut/20 ms	Gut/35 ms
Wertung:	Sehr gute Darstellungsqualität 1,8	Um Haaresbreite am 1. Platz vorbei 1,8	Die OSD-Bedienung ist genial. 1,9	Reaktionsschneller Monitor 2,0	Technisch nicht auf dem akt. Stand 2,3

LCD-Anschluss



Wie schließen Sie einen LCD am besten an? Am regulären D-SUB-Ausgang besser nicht.



Moderne Grafikkarten wie solche mit Radeon-8500- sowie Geforce4-Grafikchip oder dem neuen Matrox Parhelia-512 besitzen einen DVI-Ausgang, an den sich sowohl digitale als auch analoge Monitore anschließen lassen. Es macht Sinn, diese hochwertigen Anschlüsse auch für Ihren LCD-Monitor zu verwenden. Warum? Das Grafiksignal wird dann rein digital übertragen und nicht erst durch einen Digital-Analog-Wandler gepresst. Was Sie auf einem LCD-Bildschirm sehen, kommt also quasi ohne Qualitätsverlust direkt aus dem Grafikchip.

Gepflegter Umgang

Ein LCD-Monitor ist sehr empfindlich. Wir geben Ihnen Tipps zum Aufbau und zur Pflege der flachen PC-Bildschirme.

1. Stellen Sie den Monitor beispielsweise nicht gegenüber von einem Fenster auf. Die Entspiegelung der Flachmänner ist zwar gut, für starkes Tageslicht aber zu schwach.

2. Generell sollten keine Lichtquellen auf den Monitor strahlen, denn sie verringern den Monitor-Kontrast.

3. Auch Schmutzpartikel wie Nikotinablagerungen oder Fingerabdrücke beeinträchtigen die Bildqualität. Reinigen Sie Ihren Monitor also regelmäßig mit Flüssigreinigern ohne Alkohol oder Ammoniak.

bei schnellen Bewegungen auf dem Testgerät sichtbare Schlieren hinterließ.

Im 17-Zoll-Sektor heimst der Syncmaster 171P von Samsung den PC-Games-Award ein. Der schicke Monitor lässt sich bequem auch in der Höhe verstellen und verdient die Top-Platzierung vor allem aufgrund seiner sehr guten Darstellungsqualität.

Zumindest einen Lichtblick gibt es für Shooter-Fans: Der vergleichsweise günstige 17-Zöller CTM7011 von Fujitsu Siemens überzeugte die Redaktion im Test mit **Jedi Knight 2: Jedi Outcast** und **Serious Sam 2**. Beide Spiele ließen sich auf diesem Monitor ohne störende Schlieren spielen – zusammen mit der guten Farbbrillanz und Bildschärfe ist uns das einen PC-Games-Preistipp wert. Schließlich kostet er nur etwas mehr als die Hälfte des 17-Zoll-Testsiegers.

Die anderen Monitore im Testfeld schnitten schlechter ab, weil zum Beispiel die Hintergrund-Helligkeit nicht gleichmäßig über die Monitorfläche verteilt wurde (Hercules Prophetview 920, Videoseven L15C, Sampo PD-80A11) oder die Farbbrillianz nur befriedigend ausfiel (Sampo PD-80A11, Videoseven L15C).

Das PC-Games-Fazit für diese Marktübersicht ist weniger schlecht, als viele vielleicht vermuten. Auch wenn gute LCD-Monitore für allzu hektische 3D-Spiele noch mit der Lupe zu suchen sind, setzt sich die Technik der flachen Monitore langsam, aber sicher durch. Sie können sich bedenkenlos ein LCD-Gerät zulegen, wenn Sie selten bis nie Rennspiele und/oder schnelle Actionspiele auf Ihrem PC betreiben. Sollten Ihre Hände aber bei der bloßen Erwähnung von **Unreal 2**, **Unreal Tournament 2003** oder **Doom 3** anfangen, gierig zu zittern, stecken Sie Ihr Geld besser in einen großen Kathodenstrahl-Monitor.

BERND HOLTMANN

Spiele und LCDs?

In einem langen Test haben wir alle zehn Testmonitore mit neun aktuellen Spielen ausprobiert. Wie gut sind LCD-Monitore wirklich?

Spielbarkeit 15-Zöller	L15C	L365	27S II	LM1510A	AX3835UT
F1 2002	✔	✔	✔	✔	✔
FIFA WM 2002	✔	✔	✔	✔	✔
Warcraft III	✔	✔	✔	✔	✔
Port Royale	✔	✔	✔	✔	✔
Dungeon Siege	✔	✔	✔	✔	✔
Neverwinter Nights	✔	✔	✔	✔	✔
Elder Scrolls 3:Morrowind	✔	✔	✔	✔	✔
Unreal Tournament 2003	✘	✘	✘	✘	✘
Jedi Knight 2	✘	✘	✘	✔	✘
Serious Sam 2	✘	○	○	✔	○

Spielbarkeit 17-Zöller	Sync. 171P	VX700	CTM7011	Proph.920	PD-80A11
F1 2002	✔	✔	✔	✔	✔
FIFA WM 2002	✔	✔	✔	✔	✔
Warcraft III	✔	✔	✔	✔	✔
Port Royale	✔	✔	✔	✔	✔
Dungeon Siege	✔	✔	✔	✔	✔
Neverwinter Nights	✔	✔	✔	✔	✔
Elder Scrolls 3:Morrowind	✔	✔	✔	✔	✔
Unreal Tournament 2003	✘	✘	✘	✘	✘
Jedi Knight 2	✘	✘	✔	✔	✘
Serious Sam 2	○	○	✔	○	○

Legende: ✔ Spielbar ○ Bedingt spielbar ✘ Nicht spielbar

Fünf 17-Zoll LCD-Bildschirme im Test

PC Games Award – TESTSIEGER PC GAMES 10/02 (Samsung/Syncmaster 171P)
PC Games Award – PREISTIPP PC GAMES 10/02 (FujitsuSiemens/CTM7011)

Hersteller/Produktname	Samsung/Syncmaster 171P	Viewsonic/VX700	FujitsuSiemens/CTM7011	Hercules/Prophetview 920	Sampo/PD-80A11
Preis/Info-Telefon	€ 1.199,-/01805-121213	€ 1.099,-/02154-91880	€ 699,-/06172-1880	€ 1.120,-/09123-96580	€ 729,-/003110-4730844
Anschlüsse	D-Sub, DVI-D (beide fest)	D-Sub, DVI-D	D-Sub (fest)	D-Sub/DVI-D (fest)	D-Sub
Betrachtungswinkel (horiz.)	170 Grad	160 Grad	140 Grad	150 Grad	140 Grad
Maximale Auflösung	1.280x1.024 bei 75 Hz	1.280x1.024 bei 75 Hz	1.280x1.024 bei 75 Hz	1.280x1.024 bei 75 Hz	1.280x1.024 bei 75 Hz
Helligkeitsverteilung	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Bildschärfe	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Gut
Farbbrillanz	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Befriedigend
Menüführung/Reaktionszeit	Gut/25 ms	Gut/30 ms	Gut/30 ms	Gut/25 ms	Gut/40 ms
Wertung:	*Bestes 17-Zoll-LCD* **1,7**	*Solide Viewsonic-Qualität* **1,9**	*Ausgezeichnetes P/L-Verhältnis* **2,0**	*Edles Design* **2,1**	*Gutes Einsteigergerät* **2,3**

Hardware-Hilfe

Übertaktungsprobleme

Vor kurzem habe ich mir eine Geforce4 Ti4400 VTD von MSI gekauft. Die Karte wurde von Ihnen bereits in der Ausgabe 06/02 getestet. Dort stand, dass eine solche Karte übertaktbar wäre: der Grafikchip von 275 MHz auf 310 MHz und der Speicher von 550 MHz DDR auf 680 MHz DDR. Bei meiner Karte ist das Übertakten des Chips problemlos gelaufen. Wenn ich jedoch den Speicher auf 680 MHz takte, gibt es Grafikfehler. Nur eine Übertaktung bis 650 MHz ist ohne Probleme möglich. Meine Frage: Mache ich irgendetwas falsch? Kann ich die Karte übertaktet laufen lassen oder ist das nur temporär zu empfehlen?

CHRISTOPH HERLITZ, PER E-MAIL

Zunächst sollten Sie wissen, dass die Herstellergarantie erlischt, wenn Sie eine Grafikkarte auf eigene Faust übertakten. Die Übertaktungswerte aus unserer Wertungstabelle sind lediglich unsere Testergebnisse mit den entsprechenden Karten in unserer Testumgebung. Die Werte sind nicht auf jeder Karte des gleichen Modells und in jedem PC zu erreichen – zum Teil sind Qualitätsschwankungen bei der Herstellung von Grafikkarten daran schuld. Wenn sich bei Ihnen Grafikfehler zeigen, sollten Sie Chip und Speicher schleunigst wieder im Ursprungstakt betreiben. Allerdings haben Sie eine Möglichkeit, Ihre Grafikkarte sanft und sicher zu übertakten. Unsere Erfahrung hat gezeigt: Wenn Sie den Grafikchip zunächst um zwei bis drei MHz übertakten und dann einige Tage spielen, sollten Sie sich ein Bild von der Systemstabilität machen können. Das wiederholen Sie nun in regelmäßigen Abständen mit Grafikchip und Speicher. Sollte Ihr PC aus unbekannten Gründen abstürzen oder Grafikfehler auftauchen, machen Sie den jeweils letzten Tuningschritt wieder rückgängig. Übertreiben Sie es aber nicht, denn der Händler kann bei übertakteten Grafikkarten den Umtausch ablehnen. Die Standard-Taktfrequenzen aller aktuellen Grafikchips finden Sie im PC-Games-Einkaufsführer.

Lohnt sich eine Geforce4?

Ich habe gerade die PC Games gelesen und wollte wissen, ob es sich lohnt, in meinen PC mit 800 MHz, 256 MByte Hauptspeicher und einer Geforce2 MX-200 eine Geforce4 einzubauen! Läuft dann auch Warcraft 3 schneller im Netzwerk?

KRISTIAN MACKE, PER E-MAIL

Die 3D-Performance von **Warcraft 3** ist stark prozessorabhängig. In unserem Testcenter (siehe Test in PC Games 08/02) haben wir herausgefunden, dass das Spiel mit minimalen Details erst ab 1.000 MHz optimal läuft. Dabei lieferten eine alte RivaTNT2 Ultra und eine Geforce3 gleich gute Ergebnisse. Für **Warcraft 3** benötigen Sie also eher mehr Prozessorpower als eine neue Grafikkarte. Netzwerk-Spiele sind in ihrer Performance übrigens von den gleichen Kriterien abhängig wie die Einzelspieler-Kampagnen.

Wo gehört meine Karte hin?

Beim Lesen der Spiele-Tests frage ich mich immer, wo meine Grafikkarte bei dem Kasten „Leistungscheck" einzuordnen ist. Ich besitze eine Gladiac 511 und eine Erazor III LT – beide von Elsa. Mit welcher der in dem Kasten aufgeführten Grafikkarten kann man meine Grafikkarten genau vergleichen? Und noch eine Frage: Bringt es mir etwas, wenn ich zwei Grafikkarten in meinen PC einbaue?

MANFRED KLEINKE, PER E-MAIL

Noch Fragen?

Wenn Sie Technik- oder Hardwarefragen haben, schicken Sie diese entweder per Post an:

Computec Media AG
PC Games
Stichwort: Hardware-Hilfe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

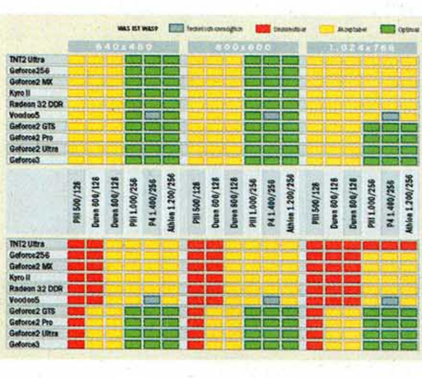
oder einfach als E-Mail an:

technik@pcgames.de

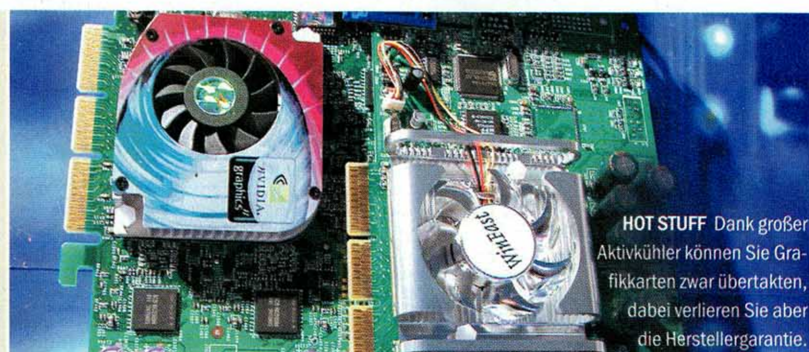
Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht alle Lesereinsendungen einzeln beantworten können. Bei grundlegenden Hardwarefragen empfehlen wir Ihnen einen Besuch auf unserer Webseite www.pcgames.de. Dort finden Sie im Community-Bereich elf separate Hardwareforen, in denen Ihnen Redakteure und Leser weiterhelfen.

Die „Grafikkarten" in unseren Testcentern sind lediglich Namen von 3D-Grafikchips. Ihre Elsa Gladiac 511 basiert beispielsweise auf dem Geforce2-MX-Chip von Nvidia. Einen entsprechenden Eintrag finden Sie auch in unserem Testcenter. Die Erazor III LT verwendet einen langsameren Grafikprozessor namens Nvidia RivaTNT2 M64. Der Chip ist eine abgespeckte Version des RivaTNT2 Ultra, den Sie auch in unserem Testcenter finden. Zwei Grafikkarten in einem PC machen nur Sinn, wenn Sie zwei Monitore ansteuern wollen. Die 3D-Leistung addiert sich aber nicht.

BERND HOLTMANN



ANSPRUCHSVOLL Warcraft 3 läuft mit minimalen Details (800x600 Pixel) ab 1.000 MHz optimal. Die Grafikkarte spielt kaum eine Rolle.



HOT STUFF Dank großer Aktivkühler können Sie Grafikkarten zwar übertakten, dabei verlieren Sie aber die Herstellergarantie.

Designed for eXtreme Performance



A7V8X

- Sockel A für AMD Athlon XP/Athlon/Duron
- VIA KT400 + VT8235
- 1 AGP 8X Slot
- Flexible Serial ATA und ATA133 Anschlüsse (optional)
- RAID 0 oder RAID 1 Unterstützung (optional)
- Gigabit Ethernet, USB2.0, IEEE 1394, 6-Kanal Audio, S/PDIF-in/out (optional)

P4S8X

- Sockel 478 für Intel Pentium4 (Northwood/Willamette)
- SiS648 + SiS963
- DDR33- Unterstützung
- 1 AGP 8X Slot
- Flexible Serial ATA und ATA133 Anschlüsse (optional)
- RAID 0 oder RAID 1 Unterstützung (optional)
- USB2.0, IEEE 1394, 6-Kanal Audio, S/PDIF-In/Out (optional)

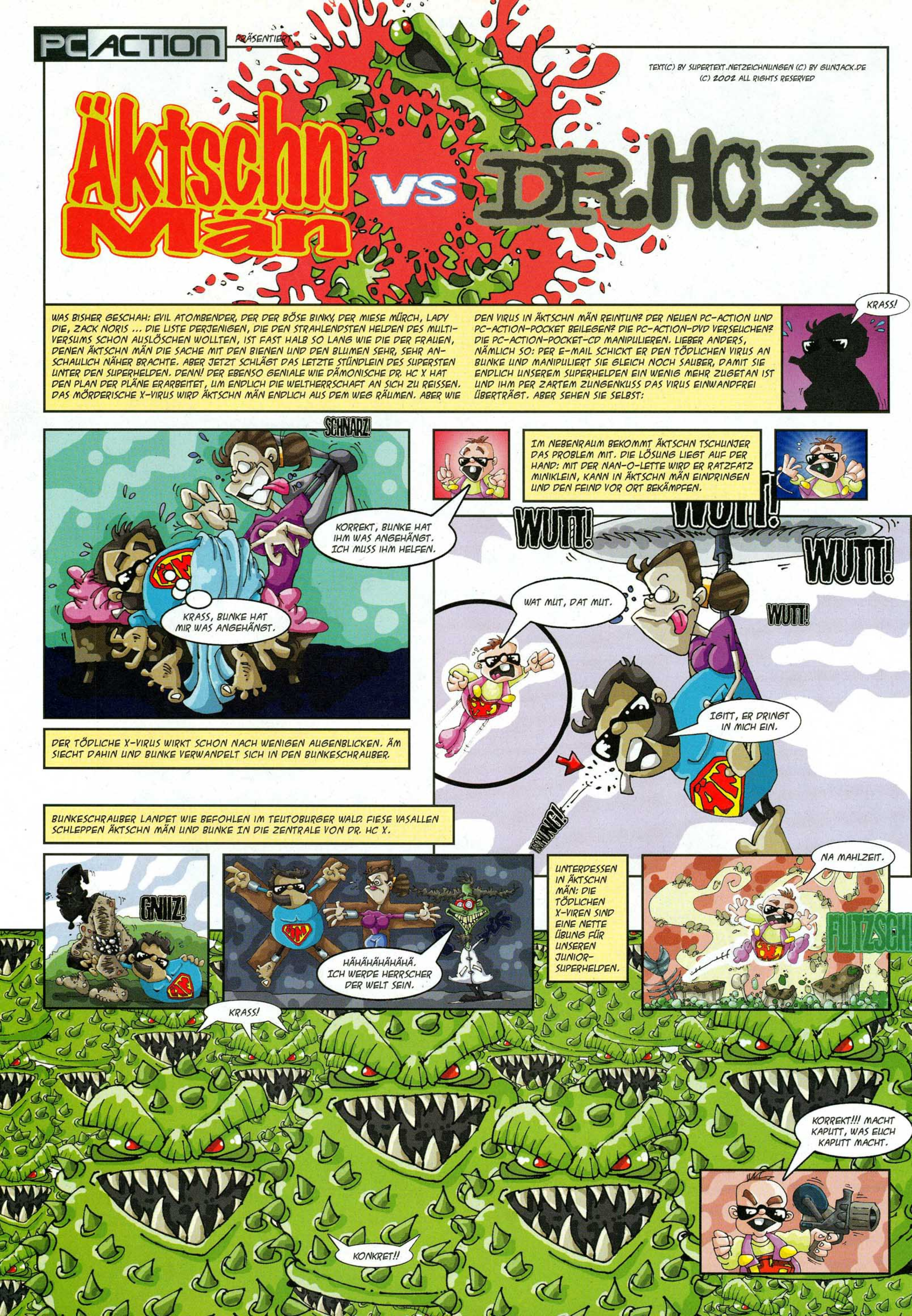
Serial ATA Technologie

Das ASUS A7V8X und das P4S8X unterstützen Serial ATA. Serial ATA ist eine neue ATA-Spezifikation, mit einer Transferrate von bis zu 150MB/s. Damit ist Serial ATA schnellste Verbindung seit es Kabel gibt.

ASUS Multi-Language BIOS · ASUS Q-Fan · ASUS Post Reporter · USB 2.0 · ASUS MyLogo2 · ASUS EZ Flash · ASUS C.O.P. 2 · GbLAN

ASUS

www.asuscom.de



PC ACTION
PRÄSENTIERT
TEXT(C) BY SUPERTEXT.NETZEICHNUNGEN (C) BY GUNJACK.DE
(C) 2002 ALL RIGHTS RESERVED
Äktschn Män
VS
DR. HC X
WAS BISHER GESCHAH: EVIL ATOMBENDER, DER DER BÖSE BINKY, DER MIESE MÜRCH, LADY DIE, ZACK NORIS ... DIE LISTE DERJENIGEN, DIE DEN STRAHLENDSTEN HELDEN DES MULTIVERSUMS SCHON AUSLÖSCHEN WOLLTEN, IST FAST HALB SO LANG WIE DIE DER FRAUEN, DENEN ÄKTSCHN MÄN DIE SACHE MIT DEN BIENEN UND DEN BLUMEN SEHR, SEHR ANSCHAULICH NÄHER BRACHTE. ABER JETZT SCHLÄGT DAS LETZTE STÜNDLEIN DES SUPERSTEN UNTER DEN SUPERHELDEN. DENN! DER EBENSO GENIALE WIE DÄMONISCHE DR. HC X HAT DEN PLAN DER PLÄNE ERARBEITET, UM ENDLICH DIE WELTHERRSCHAFT AN SICH ZU REISSEN. DAS MÖRDERISCHE X-VIRUS WIRD ÄKTSCHN MÄN ENDLICH AUS DEM WEG RÄUMEN. ABER WIE DEN VIRUS IN ÄKTSCHN MÄN REINTUN? DER NEUEN PC-ACTION UND PC-ACTION-POCKET BEILEGEN? DIE PC-ACTION-DVD VERSEUCHEN? DIE PC-ACTION-POCKET-CD MANIPULIEREN. LIEBER ANDERS, NÄMLICH SO: PER E-MAIL SCHICKT ER DEN TÖDLICHEN VIRUS AN BUNKE UND MANIPULIERT SIE GLEICH NOCH SAUBER, DAMIT SIE ENDLICH UNSEREM SUPERHELDEN EIN WENIG MEHR ZUGETAN IST UND IHM PER ZARTEM ZUNGENKUSS DAS VIRUS EINWANDFREI ÜBERTRÄGT. ABER SEHEN SIE SELBST:
KRASS!
SCHNARZ!
KRASS, BUNKE HAT MIR WAS ANGEHÄNGT.
KORREKT, BUNKE HAT IHM WAS ANGEHÄNGT. ICH MUSS IHM HELFEN.
IM NEBENRAUM BEKOMMT ÄKTSCHN TSCHUNJER DAS PROBLEM MIT. DIE LÖSUNG LIEGT AUF DER HAND: MIT DER NAN-O-LETTE WIRD ER RATZFATZ MINIKLEIN, KANN IN ÄKTSCHN MÄN EINDRINGEN UND DEN FEIND VOR ORT BEKÄMPFEN.
DER TÖDLICHE X-VIRUS WIRKT SCHON NACH WENIGEN AUGENBLICKEN. ÄM SIECHT DAHIN UND BUNKE VERWANDELT SICH IN DEN BUNKESCHRAUBER.
WUTT!
WUTT!
WUTT!
WUTT!
WAT MUT, DAT MUT.
IGITT, ER DRINGT IN MICH EIN.
BUNKESCHRAUBER LANDET WIE BEFOHLEN IM TEUTOBURGER WALD. FIESE VASALLEN SCHLEPPEN ÄKTSCHN MÄN UND BUNKE IN DIE ZENTRALE VON DR. HC X.
GNIIZ!
HÄHÄHÄHÄHÄHÄ. ICH WERDE HERRSCHER DER WELT SEIN.
UNTERDESSEN IN ÄKTSCHN MÄN: DIE TÖDLICHEN X-VIREN SIND EINE NETTE ÜBUNG FÜR UNSEREN JUNIOR-SUPERHELDEN.
NA MAHLZEIT.
FLITZSCH!
KRASS!
KORREKT!!! MACHT KAPUTT, WAS EUCH KAPUTT MACHT.
KONKRET!!



KRASS! DER KLOKRIEGER WILL ÄKTSCHN MÄN DIE LICHTER AUSBLASEN.
LEBEN
AN
AUS
FRISS BLEI, SCHEISSEFRESSER.
BOOM
BEVOR DIE WIRKUNG DER SCHRUMPF-TABLETTE AUFHÖRT, MUSS TSCHUNJER RAUS. BEI DIESEN AUSSICHTEN FÄLLT IHM DIE WAHL LEICHT.
MUND
ARSCH
BOOM
HEALTH 100
AMMO 15
DVD
RECHTS IST SCHON IMMER FÜR 'N ARSCH.
KRASS. DIE WELLE IST IN IHM.
DER REST IST SCHNELL ERZÄHLT: DR. HC X WIRD VON DER KOTZEWELLE ÜBERMANNT. TSCHUNJER BEFREIT SWEET BUNKE UND ÄKTSCHN MÄN. UND SCHON GEHT'S AB NACH HAUSE, WO X ZUM NEUEN HAUSARZT UMGEBAUT WIRD.
KORREKT. DIE WELLE WAR IN MIR.
BRONZ!
KONKRET. DIE WELLE IST ÜBER MIR.
ÄKTSCHN MÄN UND ÄKTSCHN TSCHUNJER HABEN DIE WELT WIEDER EINMAL VOM BÖSEN BEFREIT. IHR GERECHTER LOHN: DIE PC-ACTION-RED (NÄCHSTES MAL: LACHSFARBEN) SCHENKT DEM ÄKTSCHN-DUO DAS ALLERNEUESTE PC-ACTION-HEFT GLEICH ZWEIMAL. MIT EINER KRASS-KONKRET-KORREKTEN DVD FÜR NUR 4,99 UND: PC-ACTION-POCKET - DAS KORREKTE HEFT FÜR UNTERWEGS (UNTER DER SCHULBANK, AUF 'M KLO ...) MIT 1 CD FÜR NUR 2,99.
IRRE 4.700 MB AUF DVD!
PC ACTION
9/2002 € 4,99
Jetzt 32 Gratisspiele auf DVD!
10 Spiele-Demos, 15 Videos, über 1,5 Gigabyte Patches, Tools, Treiber, Add-ons, Maps, Mods und Gratisspiele!
HAU REIN!!! DVD
4,7 GB DATEN FÜR WEITERHIN NUR € 4,99
DER ERSTE TEST! MAFIA
PC ACTION
€ 2,99
DER ERSTE TEST! MAFIA
NEUES DESIGN.
KRASSE KOMMENTARE. KORREKTE BESPRECHUNGEN. KONKRETE HILFE.
PLUS DVD NUR 4,99!
POCKET-FORMAT + 1 CD NUR 2,99!
WECHSELT DR. X ABLÖSEFREI ZUR BKK? WIE GEHT ES EIGENTLICH MONTGOMERY SCHMERZ IN DER GESCHLOSSENEN? UND MIT WEM MUSS ÄKTSCHN MÄN NÄCHSTES MAL KÖRPERSÄFTE AUSTAUSCHEN? DREI GUTE GRÜNDE, UM DIE NÄCHSTE FOLGE VON ÄKTSCHN MÄN AUF ÜBERHAUPT GAR KEINEN FALL NIE UND NIMMER ZU VERPASSEN. UND JETZT: DIE WERBUNG.

PC-GAMES-DVD

DEMOS
Batman Vengeance
Celtic Kings
Combat Mission 2
Conflict Desert Storm
Disciples 2 (dt.)
Empire Earth: Art of Conquest
OFP: Resistance
Project Nomads
Soldiers of Anarchy
Stronghold Crusader

VIDEO-SHOW
Aktuell
Unreal Tournament 2003
Vorschau
Anno 1503
Aquanox Revelation
Delta Force: Black Hawk Down
Far Cry
Ghost Master
Knight Shift
Mercedes-Benz World Racing
Project Nomads
Interaktiver Test
Mafia
Test
Der erste Kaiser
Largo Winch
Spiele-Trailer
Archangel
Ati-Video mit Doom 3
Battlefield 1942
Counter-Strike: Condition Zero
DTM Race Driver
NBA Live 2003
Republic The Revolution
Kino-Trailer
Ali G
Die Bourne Identität

AKTUELLE PATCHES
Age of Wonders 2 v1.1 (eu)
Arx Fatalis v1.12 (d)
Der Industriegigant v1.1 (d)
Disciples 2 v1.4 von v1.3 (d)
Divine Divinity v1.26 (d)
Dungeon Siege v1.1.1460 (e)
Etherlords v1.07 (d)
Gore v1.48 (e)
MW 4 - Black Knight v1.0 (d)
Morrowind v1.2.0722 (eu)
Neverwinter Nights v1.22 (e)
Port Royale v1.20 (d)
Simon the Sorcerer 3D v2.0 (d)
Soldiers of Fortune 2 v1.01 (d)
Sum of All Fears v1.1.1.0 (us)
Tropico Paradise Island v1.53
Tropico v1.53 (d) (nur DVD)
WW 3 Black Gold v1.2 (d)

TREIBER
Windows 9x und Me:
Asus TNT2-GF4 Treiber 29.80
Ati Radeon 4.13.01.9050
Ati Radeon-Referenz 7.74
Creative TNT2 - GF4 29.42
Gainward TNT2 - GF4 29.80
Matrox G200-G550 6.82.016
MSI TNT - GF4 30.00
Nvidia 3D Stereo 28.32
Nvidia Detonator 30.82
Sis 300-305 1.15 WHQL
Sis Xabre 3.03.51
Windows 2000 und XP:
Asus TNT2 - GF4 29.80
Ati Radeon 6.13.10.6118
Ati Radeon-Referenz 7.74
Creative TNT2 - GF4 29.42
Gainward TNT2 - GF4 29.80
Matrox G200MMS 5.85.028
Matrox Parhelia 1.00.03.230
MSI TNT2 - GF4 30.00
Nvidia 3D Stereo 28.32
Nvidia Detonator 30.82
Nvidia WDM-Treiber 1.08
Sis 300 305 1.15 WHQL
Sis Xabre 3.03.51

SHAREWARE-SPIELE:
3D Mühle
3DSpins!
Archibald Alphabet Minigolf
Bounce Out
Breakout 300
BrickBreak2.5
Collapse
Electricity Tycoon
Fuzzbusters Racing Classic
Giddy 3
Pirate Isles
Rellmas
Ricochet
Taxi Tycoon

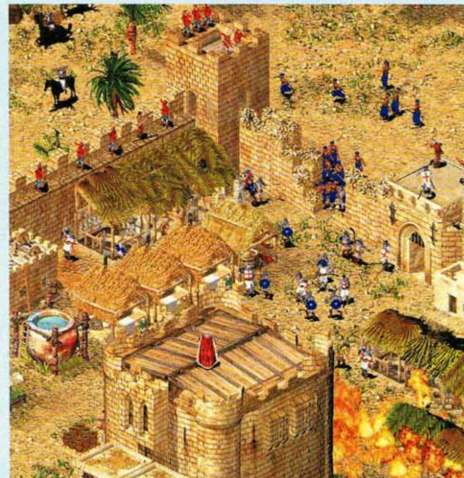
SHAREWARE-TOOLS:
Acrobat Reader
Ad-aware 5.83
DFÜ-Speed 2.2
Gamespy
McAfee SpamKiller
PicMaster
WinDVD Trial
WinZip

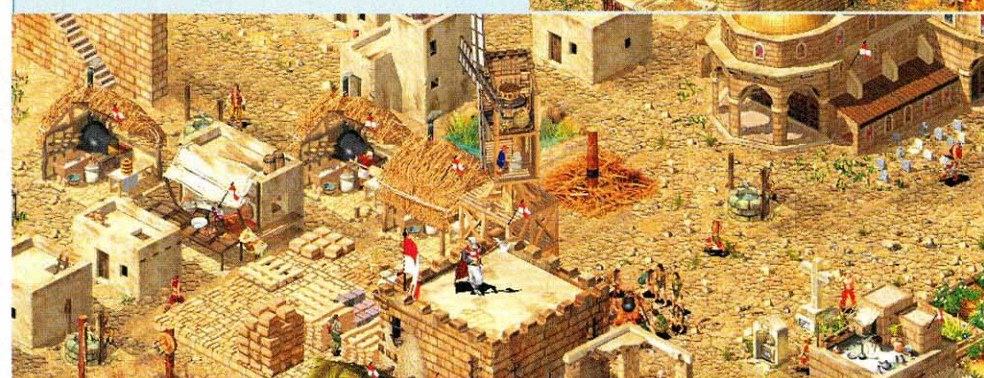
SPECIALS
Anno 1503 Website-Kit
Army Operations Server
Gunslingers Sound-Mod MoH
Screenshot-Galerien
Wallpapers

EXKLUSIV-DEMO | STRONGHOLD CRUSADER

Nur bei PC Games: Spielen Sie die deutsche Demo der neuen Burgenbau-Simulation **Stronghold Crusader** schon jetzt Probe! Anhand einer „Lehrstunde" gründen Sie zunächst eine kleine Siedlung mit Holzfällern und Jägern und lernen Ressourcen verwalten. Anschließend bauen Sie in drei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen mit der „Ratte", wütenden Kalifen und Richard Löwenherz persönlich um die Wette.

Spielsteuerung	
Taste	**Aktion**
Linke Maustaste	Objekt/Schaltfläche anwählen
X und C	Ansicht drehen
Z	Zoomen
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 300, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 550, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	DirectX
HD:	145 MB

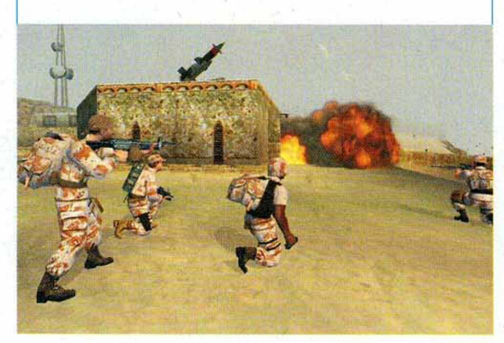




CONFLICT DESERT STORM

Der Taktik-Shooter **Conflict: Desert Storm** versetzt Sie in den Golfkrieg Anfang der 90er-Jahre. In der Demo sind Sie als Schleich-Spezialist Bradley unterwegs, um Ihren Kameraden Foley, einen Scharfschützen, aus der irakischen Gefangenschaft zu befreien. Anschließend gilt es, einen Sprengsatz zu finden und damit eine Brücke zu sprengen, über die gegnerische Truppen in kuwaitisches Gebiet einfallen.

Spielsteuerung	
Taste	**Aktion**
W	Vorwärts bewegen
S	Rückwärts bewegen
A	Nach links bewegen
D	Nach rechts bewegen
Linke Maustaste	Schießen
Leertaste	Ducken/kriechen
R	Nachladen
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 450, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	126 MB



PROJECT NOMADS

3D-Action, Strategie, Adventure – drei Wünsche auf einmal. Kein Problem für **Project Nomads**: Als Abenteurer zwischen fliegenden Inseln werden Sie von den Schiffen der „Wächter" überrascht und legen eine Bruchlandung auf einem der Felsmassive hin. Dort treffen Sie auf den geisterhaften „Baumeister" – mit ihm zusammen rüsten Sie Ihre Insel zum Schlachtschiff auf und ziehen gegen die Wächter in den Kampf ...

Spielsteuerung	
Taste	**Aktion**
Pfeil oben	Vorwärts bewegen
Pfeil unten	Rückwärts bewegen
Pfeil links	Nach links bewegen
Pfeil rechts	Nach rechts bewegen
Linke Maustaste	Auswählen, schießen
Rechte Maustaste	Springen
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 450, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	209 MB



OFP: RESISTANCE

Diese Demo ist mehr als nur eine Auskopplung: Sie bietet zwei Missionen, die nicht in der Kaufversion von **Resistance** enthalten sind. Ziel ist es, einen Bereich der Insel Nogova von abtrünnigen sowjetischen Truppen zu befreien. Dabei müssen Sie bis in den Ort Modrava vordringen und ihn erobern. In einem der Levels kämpfen Sie als einfacher Soldat Ihrer Truppe, in dem anderen sind Sie der Befehlshaber.

Spielsteuerung	
Taste	Aktion
W/S	Vorwärts/rückwärts bewegen
A/D	Nach links/rechts bewegen
Linke Maustaste	Schießen
Y	Hinlegen
M	Karte aufrufen
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 500, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 700, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	DirectX
HD:	250 MB

SOLDIERS OF ANARCHY

Diese Demo des **Commandos**-ähnlichen 3D-Spiels begrüßt Sie mit den Worten: „Willkommen zum Anfang vom Ende!" Der Inhalt: In einem Tutorial erlernen Sie mit zwei Soldaten zunächst die grundlegende Steuerung und den Umgang mit Waffen, Fahrzeugen und Spezialfertigkeiten. Anschließend führen Sie in einer Demo-Mission eine etwas größere Truppe in den Kampf gegen die „Slingers", eine Bande von Sklavenhändlern.

Spielsteuerung	
Taste	Aktion
Linke Maustaste	Einheiten auswählen
Rechte Maustaste	Aktion ausführen
Rechte Maustaste festhalten	Kontextmenü aufrufen
Ziffernblock-Tasten	Blickwinkel verändern
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 600, 128 MB RAM
Empfohlen:	-
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	100 MB

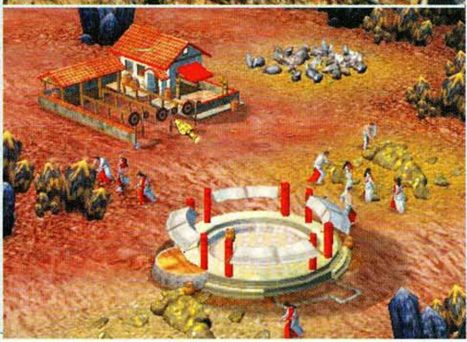
EXKLUSIV-DEMO | EMPIRE EARTH: THE ART OF CONQUEST (ONLINE-BETA)

Das Imperium kommt zurück: Mit dieser Software dürfen Sie – als Teilnehmer des offenen und offiziellen Online-Betatests von **Empire Earth: The Art of Conquest** – auf einer Karte bereits alle 15 Zeitalter des Add-ons antesten. Dabei stehen Ihnen die neuen Einheiten, Gebäude und Fertigkeiten aus der Erweiterung zur Verfügung. Die Vollversion von **Empire Earth** wird zum Spielen der Betaversion nicht benötigt.

Spielsteuerung	
Taste	Aktion
Linke Maustaste	Auswählen
Rechte Maustaste	Aktionen ausführen
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 350, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 600, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	328 MB







JUBILÄUMS-DVD

VIDEOS
„Making of PC Games"
MAG! - Das Kultvideo

DIE ERSTAUSGABE 10/92
100 Seiten PCG als PDF-Dateien

COVER-GALERIE 1992-2002
120 PC-Games-Titelblätter

SPIELE-KLASSIKER-DEMOS
Anno 1602
BattleZone
BattleZone 2
Colin McRae Rally
Comanche Gold
Commandos
Commandos: Auftrag der Ehre
Dark Project: Der Meisterdieb
Dark Project 2
Dark Reign
Descent 3
Deus Ex
Drakan
Driver
Dungeon Keeper 2
F1 Racing Simulation
F-15
Falcon 4.0
Forsaken
Game, Net & Match
Grand Prix Legends
Grim Fandango
GTA 2
Half-Life (dt.)
Heart of Darkness
Homeworld
Incoming
Jazz Jackrabbit 2
Joint Strike Fighter
Lode Runner 2
Longbow 2
Lords of Magic – Special Edition
M.A.X. 2
Nice 2
Outcast
Pandemonium 2
Pro Pinball: Timeshock
Quest for Glory 5
Railroad Tycoon 2
Redbaron 3D
RoboRumble
Sim City 3000
Skat 3000
Starcraft
System Shock 2
The Wheel of Time
Tomb Raider 2
Tomb Raider 3 – Neue Version
Tomb Raider 4
Tonic Trouble – Neue Version
Total Annihilation
Turok 2
Vampire the Masquerade
X-Wing Alliance
Zak McKracken 2

TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Stronghold Crusader (CD)
2	OFP: Resistance (CD)
3	Empire Earth: Art of Conquest (DVD)
4	Project Nomads (CD)
5	Soldiers of Anarchy (Abo-CD)
6	Conflict Desert Storm (CD)
7	Combat Mission 2 (Abo-CD)
8	Batman Vengeance (Abo-CD)
9	Celtic Kings (Abo-CD)
10	Disciples 2 (dt.) (Abo-CD)



TOP-DEMO | BATMAN VENGEANCE

Knapp zwei Stunden Unterhaltung garantiert Ihnen unsere Demoversion zum Action-Adventure **Batman: Vengeance**. Darin schlüpfen Sie in die Rolle des Millionärs Bruce Wayne und jagen im Fledermauskostüm zwielichtige Gestalten und fiese Verbrecher, etwa den gefährlichen Mr. Freeze. Neben einem ausführlichen Trainingslevel erwarten Sie drei spannende Missionen, in denen Sie sogar das Bat-Flugzeug steuern dürfen.

Spielsteuerung	
Taste	Aktion
A	Links
D	Rechts
W	Hoch
S	Runter
Entf	Schlagen
Ende	Springen
Bild↓	Verteidigen
Leertaste	Ego-Perspektive ein/aus
F1	Bat-Kommunikator
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 450, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	395 MB



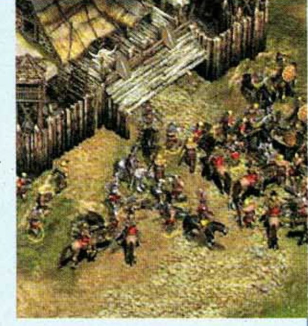


COMBAT MISSION 2

Combat Mission 2 – Barbarossa to Berlin bietet Strategie für anspruchsvolle und gewiefte Taktiker: Sie steuern Ihre Einsatz-Truppen rundenweise durch historische Szenarien des Zweiten Weltkriegs. In der Demoversion machen Sie sich zunächst mithilfe eines Tutorials mit der Spielweise vertraut. Danach werden Sie in zwei Missionen Zeuge, wie 1941 russische und deutsche Streitkräfte aufeinander prallen, und erleben den Einmarsch deutscher Truppen in Kursk.

Spielsteuerung	
Taste	Aktion
M	Einheit bewegen
U	Sturmangriff ausführen
W	Rückzug
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 233, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 500, 128 MB RAM
HD:	136 MB

CELTIC KINGS



Die Römer sind schon gestraft. Erst werden sie ständig von Asterix und Obelix verkloppt und dann geht's ihnen auch noch im Echtzeit-Strategiespiel **Celtic Kings: Rage of War** an den Kragen. Wie gut, dass Sie aufseiten der Gallier kämpfen. Zwar ohne den magischen Zaubertrank, aber mit etwas strategischem Geschick dürften Sie Cäsars Legionen schon bald ein paar herbe Niederlagen beibringen.

Spielsteuerung	
Taste	Aktion
Linke Maustaste	Objekt/Schaltfläche anwählen
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 400, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 650, 128 MB RAM
HD:	95 MB

PC-GAMES-CD-ROM

DEMOS

Batman Vengeance (nur Abo-CD)
Celtic Kings (nur Abo-CD)
Combat Mission 2 (nur Abo-CD)
Conflict Desert Storm
Disciples 2 (dt.) (nur Abo-CD)
OFP: Resistance
Project Nomads
Soldiers of Anarchy (nur Abo-CD)
Stronghold Crusader
Knight Shift (nur Abo-CD)
Mercedes-Benz World Racing (nur Abo-CD)

TEST

Mafia
Der erste Kaiser

VIDEOS

AKTUELL

„Making of PC Games"
Unreal Tournament 2003

VORSCHAU

Anno 1503
Aquanox Revelation (nur Abo-CD)
Delta Force: Black Hawk Down (nur Abo-CD)
Far Cry
Ghost Master (nur Abo-CD)

PATCHES & TREIBER

Age of Wonders 2 v1.1 (eu)
Arx Fatalis v1.12 (d)
Der Industriegigant v1.1 (d)
Morrowind v1.2.0722 (eu)
Port Royale v1.20 (d)
Simon the Sorcerer 3D v2.0 (d)
Soldier of Fortune 2 v1.01 (d)

Windows 9x und Me:

Ati Radeon-Referenz 7.74
Nvidia Detonator 30.82

Windows 2000 und XP:

Ati Radeon-Referenz 7.74
Nvidia Detonator 30.82

DISCIPLES 2: DARK PROPHECY



In einer früheren Demo konnte bereits die erste Mission der Untoten aus **Disciples: Dark Prophecy** Probe gespielt werden. In dieser zweiten veröffentlichten Fassung dürfen Sie einen Singleplayer-Level lang die strategischen Geschicke des Imperiums in die Hand nehmen: Erhog die Finstere, Anführerin eines Totenkults, hat mit ihren dunklen Schergen die Baronie Ammennir übernommen – stoppen Sie sie!

Spielsteuerung	
Taste	Aktion
Linke Maustaste	Objekt/Schaltfläche anwählen
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 233, 32 MB RAM
Empfohlen:	CPU 400, 128 MB RAM
HD:	192 MB

Profi-Hardware zu gewinnen

Zum zehnjährigen Jubiläum verlosen wir **DVD-Player, Dolby-Digital-Systeme, Funknetzwerkpakete und einen SCSI-Controller.**

In diesem Monat verschenkt PC Games eine bunte Mischung aus Unterhaltungs- und PC-Hardware. Absolutes Highlight sind dabei die zwei High-End-Boxensysteme mit DTS- und Dolby-Digital-Dekoder. Im Handel kosten die edlen Klangstücke 700 Euro – hier können Sie sie gewinnen! Was Sie dafür tun müssen? Füllen Sie einfach den umseitigen Feedback-Teilnahmebogen aus und schicken Sie ihn uns zu – bequemer geht's online (www.pcgames.de). Wir drücken Ihnen die Daumen!

Die Preise:



Je ca. 190 Euro

2x CyberHome CH-DVD 505

Der silberne Edel-DVD-Player von CyberHome unterstützt die Wiedergabe von DVD-Filmen, MP3-CDs und auch VCDs. Das Gerät verfügt über einen eingebauten Dolby-Digital-Dekoder und besitzt analoge Audio-Ausgänge für 5.1-Systeme sowie digitale Ausgänge für Soundanlagen mit eigenem Dekoder.



Ca. 140 Euro

1x CyberHome CH-DVD 302

Der günstigere DVD-Player ist im Vergleich zum CH-DVD 505 nicht mit einem eigenen Sound-Dekoder ausgestattet. Sie können aber ein analoges Stereo-Boxensystem oder (per digitalen Ausgang) ein Dolby-Digital-System an den Player anschließen. Auch bei diesem Gerät wird eine Fernbedienung mitgeliefert.



Je ca. 220 Euro

2x DC-390U3W

Dieses Paket fügt Ihrem PC eine schnelle SCSI-Steckverbindung hinzu. Der beigelegte Adapter verbindet eine 64-Bit-PCI-Schnittstelle mit einem Ultra-160-SCSI-Kanal (auch Narrow SCSI) und ermöglicht Transferraten zu Festplatten und anderen SCSI-Geräten von bis zu 160 MByte/s.



Je ca. 220 Euro

2x Tekram AirMate 2@Net

Mit diesem Paket vernetzen Sie zwei oder mehr PCs im Handumdrehen. Neben zwei kabellosen USB-Adaptern bekommen Sie eine Demoversion des Unterwasser-Spektakels **Aquanox**. Die maximale Übertragungsrate des Funknetzwerks beträgt 11 MBit und ist für PC-Spiele vollkommen ausreichend.



Je ca. 700 Euro

2 x Digitheatre DTS (Silber)

Von der Firma Pure Digital kommt das Videologic Digitheatre DTS, ein edles 5.1-Boxensystem mit einer effektiven Gesamtleistung von sagenhaften 220 Watt. Allein der Subwoofer liefert durch seine Acht-Zoll-Basslautsprecher schon donnernde Niederfrequenzeffekte. Dank digitaler (koaxial, optisch) und analoger Stereo-Eingänge finden CD-Player, DVD-Player oder auch Spielekonsolen problemlos Anschluss an dieses Boxenset. Über die Fernbedienung steuern Sie die magnetisch abgeschirmten Satelliten sowie den Center-Lautsprecher, der gleichzeitig auch als Dolby-Digital- und DTS-Dekoder dient.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Pure Digital, CyberHome, Tekram, CyberDrive und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 20. September 2002.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback“ und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Feedback
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?
- ☐ Bis 16 Jahre
- ☐ 17 bis 20 Jahre
- ☐ 21 bis 29 Jahre
- ☐ 30 bis 39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
- ☐ Schüler
- ☐ Auszubildender
- ☐ Student ☐ Angestellter
- ☐ Leitender Angestellter
- ☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: ____________________

Vorname: ____________________

Anschrift: ____________________

____

Den Fragebogen finden Sie auch zum komfortablen Ausfüllen und Ankreuzen auf www.pcgames.de.

Ich möchte folgendes Spiel bewerten (bitte ankreuzen):
- ☐ Medieval: Total War
- ☐ Mafia
- ☐ Divine Divinity
- ☐ Crazy Taxi

Bitte bewerten Sie folgende Aspekte mit Schulnoten:

Grafik (Spielwelt, Effekte)
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6

Animationen
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6

Musik
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6

Soundeffekte
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6

Kommentare/Sprachausgabe
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6

Steuerung
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6

Innovationen
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6

Einsteigerfreundlichkeit
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6

Langzeitmotivation
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6

Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6

Mehrspielermodus
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6
☐ Nicht ausprobiert

Welche ähnlichen Spiele haben Sie bereits gespielt?

1. ____________________
2. ____________________
3. ____________________

Was hat Ihnen an diesem Spiel besonders gut gefallen?

1. ____________________
2. ____________________
3. ____________________

Was hat Ihnen an diesem Spiel weniger oder überhaupt nicht gefallen?

1. ____________________
2. ____________________
3. ____________________

Was würden Sie sich für den Nachfolger wünschen?

1. ____________________
2. ____________________
3. ____________________

Können Sie dieses Spiel weiterempfehlen?
- ☐ Ja
- ☐ Nein

Was wollten Sie schon immer den Hersteller des Spiels fragen?

____

Ihr ganz persönlicher Kommentar zum Spiel (sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor, bei Platzmangel benutzen Sie bitte ein Extrablatt):

____

Welches Spiel spielen Sie derzeit am liebsten?

____

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?

____

Für welches Spiel wünschen Sie sich Tipps & Tricks?

____

Von welchem Designer/Entwicklerteam würden Sie gern ein Interview lesen?

____

Für welche Genres interessieren Sie sich? (Mehrfachnennungen möglich)
- ☐ Aufbau-Strategie
- ☐ Wirtschaftssimulation
- ☐ Echtzeit-Strategie
- ☐ Taktikspiele
- ☐ Runden-Strategie
- ☐ Ego-Shooter
- ☐ Taktik-Shooter
- ☐ Sci-Fi-Action
- ☐ Action-Adventures
- ☐ Militärische Simulationen
- ☐ Geschicklichkeit
- ☐ Adventures
- ☐ Rollenspiele
- ☐ Action-Rollenspiele
- ☐ Online-Rollenspiele
- ☐ Fußball-Spiele
- ☐ American Sports
- ☐ Sport-Simulationen
- ☐ Motorsport
- ☐ Fun-Sports & Rennspiele

☐ **Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielepaketen gewinnen und nehme daher an der ADward-Wahl teil. Diese Anzeige hat mir in der aktuellen Ausgabe am besten gefallen:**

Motiv: ____________________

Inserent: ____________________

Seite: ____________________

Mit der Einsendung dieses Fragebogens bestätige ich, dass ich weder für den Entwickler noch für den Publisher des getesteten Spiels in irgendeiner Weise tätig bin oder war. Ich bestätige außerdem, dass es sich beim getesteten Spiel um ein ordnungsgemäß erworbenes Original handelt.

Name: ....

Vorname: ....

Adresse: ....

Telefon: ....

Beruf: ....

Alter: ....

E-Mail: ....


You are too intelligent for stupid TV.
Follow the G
NBC EUROPE
GIGA.DE
ja feirr

Leser fragen, PC Games antwortet

Mindestalter für Port Royale?

Betreff: Feedback Port Royale

*Ich habe eure Zeitschrift jetzt schon seit einigen Jahren abonniert und bin auch recht zufrieden damit, sie ist übersichtlich, nicht übertrieben farbig und recht seriös. Seit einigen Ausgaben druckt ihr zu jedem Genre Fragen an Spielehersteller und Meinungen von Lesern zu besonders erfolgreichen Spielen, wie zum Beispiel Seite 77 (Ausgabe 09/02, Strategie, **Port Royale**). Nur: Warum stehen da unten bei den Lesermeinungen nur Aussagen von 17- beziehungsweise 18-jährigen Spielern? Eine Wirtschaftssimulation wie **Port Royale** zieht doch überwiegend ältere Spieler an, wie auch klar in den Ascaron-Foren zu erkennen ist.*

SIEGFRIED MÜLLER, PER E-MAIL

Bei der Auswahl der Lesermeinungen achten wir auf einen repräsentativen Querschnitt der Aussagen – das Alter spielt keine Rolle. In diesem Fall haben die jüngeren Spieler schlichtweg die gehaltvolleren Kommentare abgegeben. Sie haben allerdings Recht, dass das Alter der **Port Royale**-Spieler deutlich über dem Durchschnitt liegt.

Monkey-Island-Fluch

Betreff: Einkaufsführer

*Ich habe mir heute **The Curse of Monkey Island** aus der Pyramide gekauft. Bei den Awards steht bei der PC Games eine Wertung von 88 %, im Einkaufsführer dagegen „nur" 78 %! Welcher Wert ist richtig? Haben die den Wert „verschönert" (ich nehme an, nicht gewollt) oder ist dies ein Druckfehler?*

MARKUS BOHRMEISTER, PER E-MAIL

Sobald (bessere) Nachfolger oder vergleichbare Spiele auf den Markt kommen, werten wir alte Spiele ab. Grund: der Zahn der Zeit. Will man ein Spiel älteren Datums seriös mit Neuerscheinungen vergleichen, kommt man um eine Anpassung der Original-Wertung unserer Meinung nach nicht herum. Das vier Jahre alte **Monkey Island 3** wurde in der Tat um zehn Punkte abgewertet.

Erstausgabe

Betreff: Aufruf im Editorial PCG 09/02

*Ja, ich habe sie tatsächlich noch die Ausgabe 10/92 (alle nachfolgenden übrigens auch). Als ob ich geahnt hätte, dass ihr zum Zehnjährigen danach fragen würdet. Ein Bild vom Heft kann ich euch leider nicht senden, aber welcher Test auf Seite 40 stand, kann ich euch sagen: Es ist **The Lord of the Rings Vol. 2: The Two Towers** (Testwertung 62 %). Glückwunsch zum Zehnten und auf die nächsten zehn Jahre!*

FRANK GEIGER, PER E-MAIL

In eurer neuesten Ausgabe habt ihr die Frage gestellt, wer die Erstausgabe 10/92 noch zu Hause hat. Wie das Bild im Anhang dieser Mail zeigt, besitze ich das Heft inklusive Diskette sowie alle anderen Ausgaben. Und das Beste ist: Die Sammlung entstand nur durch Zufall! Ich besuchte damals die 11. Klasse der Fachoberschule in Augsburg und es war mal wieder Praktikumswoche. In der Mittagspause schaute ich mit vier Mark (!) in der Geldbörse in das nächste Geschäft und suchte dort nach passendem Gegenwert für mein Geld. In einem Regal entdeckte ich die PC Games und kaufte sie mir. Ich war sofort begeistert von der Zeitschrift und verschlang sie richtiggehend. Im folgenden Monat kaufte ich die nächste Ausgabe und wunderte mich, warum da groß „Neu" auf der Titelseite zu lesen war. Erst da merkte ich: „Hey, die vorige Ausgabe war die erste!", und beschloss: „Die wird gesammelt!" Und so passierte es dann auch und heute bin ich stolzer Besitzer von allen bisher erschienenen 120 PC Games sowie drei Sonderheften aus der Anfangszeit. Rainer Rosshirts grandioser Satz auf Seite 93 ist auch ein Bonmot: „Zudem können Sie mithelfen, dieses Heft immer besser werden zu lassen." Tja, irgendwie hatte er da nicht ganz Unrecht.

BERNHARD WEBER, PER E-MAIL



HOCHSTAPLER PC-Games-Leser Bernhard Weber hat alle 120 bisher erschienenen Ausgaben gesammelt.



HUNDERTSCHAFT Dominik Gutwillinger ist seit der Ausgabe 05/93 dabei.



VETERANEN Markus Studer, Thomas Friedrich, Walter Kunkel und Willi Kaiser zählen zu den Lesern der ersten Stunde. Der Sprössling von Gerhard Walther gehört zu den jüngsten PC-Games-Fans.

Damit hat nun wirklich niemand gerechnet: Von den knapp 40.000 Käufern der Erstausgabe haben sich bislang über 100 Sammler der Erstausgabe via E-Mail, Postkarte oder Fax gemeldet – danke an alle, die mitgemacht haben. Sie hören in Kürze von uns!

Zauberbooklet



Betreff: Warcraft-3-Kompendium

*Mit dem „**Warcraft** 3-Kompendium" haben Sie mir und meinem Kumpel einen großen Gefallen getan. Wir haben uns nämlich die Werte der Einheiten und Bauwerke extra einzeln herausgeschrieben, um die Besten herauszufinden. Das hätten wir uns sparen können, denn in dem Booklet ist alles übersichtlich zusammengefasst.*

JÖRG LEHMANN, KÖLN

*Eigentlich gehört sowas wie euer **Warcraft**-Miniheft in die Schachtel des Spiels. Im Handbuch wird viel über die Story und die selbsterklärende Bedienung gelabert, aber die wirklich wichtigen Infos kriegt man erst bei euch. Danke dafür!*

MARC, PER E-MAIL

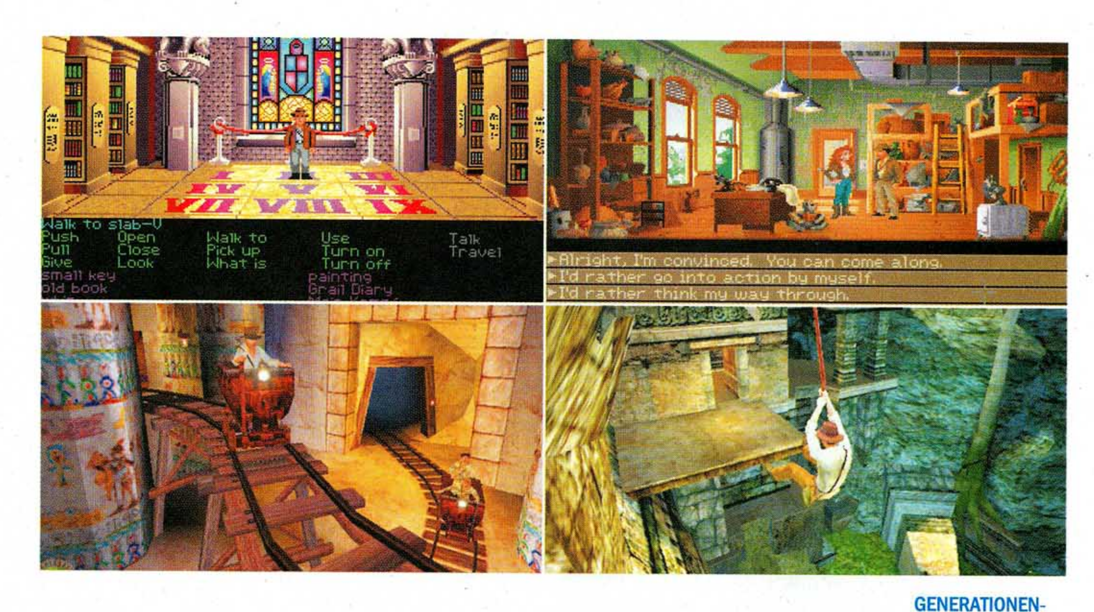
Männer-Fantasien

Betreff: Vorschau Tomb Raider: AoD

***Tomb Raider** ist für Leute gemacht, die noch Fantasie haben. Anstatt auf **Tomb Raider 6** zu hoffen, sollte der Kollege Weiß besser auf **Quake 4** oder **Unreal Tournament 2003** umsteigen. Da kracht es alle zwei Sekunden und er muss nichts denken. Ich spiele **Tomb Raider 1a**, **1b**, **2a**, **2b**, **3a**, **3b**, **4**, **5** und **Times** seit 1997 und mir wurde es noch nie langweilig.*

ROLAND PHILIPPI, STUTTGART

Der Erfolg spricht für die **Tomb Raider**-Serie. Dass Core Design die Abenteuer von Lara einem grundlegenden Facelifting unterzieht und sich dafür entsprechend Zeit nimmt, ist jedoch kein Zufall: Ab Folge 3 wiederholten sich Ablauf und Gameplay, Überraschungen blieben aus, eine gewisse Eintönigkeit war feststellbar. Mit **Angel of Darkness** ist Eidos nach einhelliger Meinung der gesamten Redaktion auf dem richtigen Weg. Als Fan von **GTA 3**, **Mafia**, **Jedi Knight 2**, **Deus Ex** und Strategie-Highlights wie **Warcraft 3** und **Battle Realms** ist Thomas übrigens durchaus für gut gemachte, den Grips fordernde Spiele zu haben. Dementsprechend hohe Ansprüche stellt nicht nur er an Neuheiten aus dem Action-Adventure-Sektor.



GENERATIONEN-KONFLIKT Serien wie Indiana Jones haben sich im Lauf der Jahre spielerisch und optisch erheblich verändert – aber auch verbessert?

Konsolen-Krieg

Betreff: Konsole vs. PC

*Ich glaube, ihr habt etwas gegen Konsolen (Zitat **GTA 3**-Test: „die fummelige Controller-Steuerung"), außerdem das ständige Meckern über die geringe Auflösung bei Fernsehern. Ihr habt zwar Recht, aber ich finde, die Entwickler kriegen das gut in den Griff. PS: Ich liebe PC Games! Seit 10 Jahren informiert ihr über unsereins Lieblingshobby – danke!*

FABIAN SCHMID, PER E-MAIL

Keine Bange, wir schauen oft und gerne über den PC-Tellerrand und verfolgen die Konsolen-Szene sehr intensiv – auch deshalb, weil Konvertierungen ja in beide Richtungen stattfinden. Allerdings würden wir bei vielen Spielen, die sowohl auf PC als auch auf Konsole zu haben sind, ohne Zögern die PC-Variante vorziehen. Beispiel **GTA 3**: Im direkten Vergleich empfinden wir die PC-Maus- und Tastatur-Steuerung als angenehmer und präziser gegenüber der Gamepad-Bedienung der Playstation-2-Fassung. Gleiches gilt etwa für **Medal of Honor: Allied Assault** (PC) und **Medal of Honor: Frontline** (PS2). Bei Sportspielen wie **FIFA 2003**, **Virtua Tennis** oder **Tony Hawk 3** greifen wir aber auch am PC bevorzugt zum Gamepad.

2D oder 3D?

Betreff: Warcraft 3

*Warum muss jedes Spiel auf Biegen und Brechen mit einer 3D-Engine ausgestattet werden? Nichts gegen waschechte 3D-Spiele wie zum Beispiel Flug- oder Rennsimulationen, aber mir geht es einfach gegen den Strich, wenn wirklich jedem Spielegenre eine 3D-Engine untergeschoben wird – und sei sie im Vergleich zur 2D-Version noch so unpraktisch, langsam und hässlich. Ich bin es noch vom Amiga gewohnt, schöne, handgepixelte und vor allem flüssige 2D-Grafiken zu sehen, und ärgere mich deswegen immer über die groben, eckigen Landschaften und Charaktere, mit denen man sich bei 3D-Spielen begnügen muss. Von der unerträglichen Ruckelei selbst auf den schnellsten Rechnern ganz zu schweigen. Straft den hässlichen 3D-Einheitsbrei ab und fördert ihn nicht noch durch gute Bewertungen! Früher war jedes Spiel ein neues Erlebnis. Heute sind es nur noch neue Texturen. Hier eine kurze Liste von Spielen, deren 2D-Vorgänger gut, deren 3D-Fortsetzungen jedoch grausig waren: **Indiana Jones und der Turm von Babel**, **Der Clou! 2**, **Simon the Sorcerer 3**, **Empire Earth**. Und hier eine Positivliste von Spielen des 2D-Genres, die auch in 2D gehalten (und entsprechend ansehnlich) sind: **Fallout 1** und **2**, **Age of Empires 2**, **Baldur's Gate**, **Die Siedler**, **Simon the Sorcerer 1** und **2**.*

UWE HÖSEL, PER E-MAIL

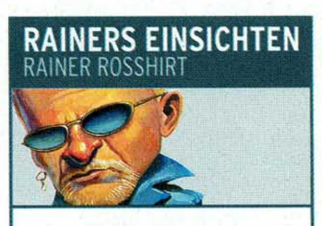
Wie geht es anderen Lesern? Trauern Sie den guten alten 2D-Zeiten hinterher oder freuen Sie sich über gelungene 3D-Spiele wie **Empire Earth**, **Warcraft 3** und **Neverwinter Nights**?

Wir freuen uns auf Ihre Briefe und E-Mails – schreiben Sie bitte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.
E-Mail: leserbrief@pcgames.de oder chefredaktion@pcgames.de. Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor. Beteiligen Sie sich auch an den Diskussionen in den PC-Games-Foren unter www.pcgames.de!

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN

RAINER ROSSHIRT



Nach zehn Jahren PC Games ist es angebracht sich zurückzulehnen, ein wenig zu entspannen und zu besinnen. Eine schöne Gelegenheit, ein kleines Resümee zu ziehen.

In den letzten zehn Jahren, zusätzlich angespornt von I.K.E.A. (Internationales Komitee Erregter Abonnenten), verbrauchte ich vier Rechner, 16 Tastaturen (drei davon zerbissen), neun Mäuse, 1.680 Liter Kaffee, 72.000 Zigaretten, 199 Feuerzeuge (eines versehentlich verschluckt), 46 Aschenbecher, zwei Telefone, sechs Büroräume in drei Redaktionsgebäuden, 1.009 Pizzas, einen Apfel, 1.997 Liter Cola, einen Praktikanten und zwei Stühle. Zusätzlich erhielt ich 14 Mal Selbstgebackenes (9 Kuchen, vier Portionen Kekse, ein undefinierbares Etwas mit Kruste), zwölf Kilo normale Post, sechs Punkte in Flensburg, 3.622 Drohbriefe, 17 echt schlimme Drohbriefe (zwei davon vom Finanzamt) und vier Liebesbriefe (drei davon von Frauen). Als Fazit der letzten zehn Jahre kann ich sagen: Durch die Drohbriefe bin ich zwar kein anderer Mensch geworden, aber ich wohn jetzt woanders. Ich habe immer noch dasselbe Gewicht wie John Wayne in seinen besten Jahren – allerdings mit Pferd. Mein Job ist der angenehmste aller bisher von mir erforschten Infarktgründe. Zudem konnte ich fünf goldene Lebensregeln verinnerlichen.

1. Iss nie in einem Lokal, das „Bei Muttern" heißt.
2. Spiel nie Karten mit jemandem, den sie „Doc" nennen.
3. Wenn es tickt, verweigere die Annahme.
4. Die ersten 90 % eines Projekts erfordern 90 % der Zeit.
5. Die letzten 10 % eines Projekts erfordern die restlichen 90 % der Zeit.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Best of Leserbriefe 1992-2002

1992

Hallo Herr Rosshirt,

vor kurzen kaufte ich mir einen Pentium 133. Nach dem Einbau einer Voodoo-Karte bekam ich jedoch erhebliche Probleme. In meiner grenzenlosen Naivität wandte ich mich an Sie, da Sie immer vorgeben, ein offenes Ohr für Ihre Leser zu haben. Leider hielten Sie es bis heute nicht für notwendig, mir eine Antwort zu schreiben. Tief enttäuscht von Ihnen grüßt: Bernd Lässek

BERND LÄSSEK

Lieber Herr Lässek, es ist ja nicht so, dass ich Ihnen und anderen Hilfesuchenden nicht antworten möchte. Lassen Sie es mich so erklären: Ca. 1,13 Millionen Menschen lesen jeden Monat die PC Games. Nehmen wir nun an, dass sich nur ein Prozent dieser 1,13 Millionen Leser mit seinem Problem an mich wendet und ich nur fünf Minuten brauchen würde, um jedem persönlich zu antworten. In diesem Falle müsste ich meiner monatlichen Arbeitszeit noch knapp 942 Stunden hinzuaddieren. Wären Sie mir sehr böse, wenn ich mich dazu außerstande sehe?

1993

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

stellen Sie sich vor, dass Sie ein Wohnzimmer betreten, in dem der Bär steppt (in Form von zwei Kleinkindern). Mittendrin in dem Chaos sitzen zwei Erwachsene, die sich glücklich über die PC Games hermachen. Sind wir jetzt reif für die Klapsmühle? Eines der Highlights von PC Games ist definitiv die Leserseite. Ich finde es faszinierend, dass ein Mann in Ihrem Alter (wie Sie selbst immer betonen) noch immer so schlagfertig und wortgewandt ist. Verwenden Sie irgendwelche Mittelchen? Wenn ja, kann ich die käuflich erwerben (für meinen Vater)? Da ich mir Ihren Job als nicht so stressig vorstelle, könnte es auch sein, dass Sie den ganzen Monat meditativ vor sich hinmurmelnd über pfiffige Antworten nachdenken.

BEATRIX GRÜTZKE

Wie schön, dass Sie inmitten des familiären Chaos die meditative Seite der PC Games entdeckt haben. Schließlich verwenden wir auch sehr viel Sorgfalt auf die Auswahl unseres karmaschmeichelnden Papiers! Kinderhaltung im Aquarium schafft zwar sehr schnell Ruhe, wird aber von der Gesellschaft nicht toleriert. Da ich (bösen Gerüchten zufolge) diesen Job begonnen habe, als die ersten Computer noch aus Stangen mit kleinen Kugeln bestanden, muss ich inzwischen wirklich „irgendwelche Mittelchen" nehmen. Wie Sie sehr richtig erkannt haben, bediene ich mich dazu der Meditation. Pro Woche meditiere ich in der Regel eine Tastatur in Grund und Boden und verbrauche die Tagesproduktion eines französischen Tabakwarenherstellers als Meditationshilfe.

1994

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

wie wäre es, wenn die PC Games Kreuzworträtsel erstellt und druckt? Mit einem kreativen Gedanken und viel Fantasie sollte doch so etwas möglich sein, oder? Die Fragen könnten sich dann rund um das Wissensgebiet von Spielen, Hardware und Software drehen. Kleine Preise, wie alte Spiele, könnten als Gewinnpreise gelten. Da sehr viele Ihrer Leser auch sehr gerne Kreuzworträtsel lösen, würde das Ihrer Auflage bestimmt gut tun. Mit freundlichen Grüßen:

KARL STEINMÜLLER

Die Zeit war reif für Ihren Verbesserungsvorschlag! Ich wollte ja schon einmal der PC Games einen Schokoriegel beifügen – was jedoch, aus mir völlig unverständlichen Gründen, bei der Geschäftsleitung auf eisiges Schweigen stieß. Es gibt 1,4 Millionen Hundebesitzer in der Bundesrepublik Deutschland, die nur darauf warten, eine PC Games mit beigelegtem Kauknochen für ihren Liebling geliefert zu bekommen. Hobbyelektroniker freuen sich über eine kleine Rolle Lötzinn. Der Kleingärtner würde unser Magazin in hellen Scharen kaufen, wenn wir zusätzlich noch ein paar Marienkäferlarven zur Bekämpfung seiner Blattläuse beilegten. Die computerspielende Mutter schwört auf uns, wegen der mitgelieferten Babyrassel, die ihr einen ungestörten Genuss unserer Zeitschrift verspricht. Im Sommer garantiert uns ein kleines Päckchen Sonnencreme reißenden Absatz im Schwimmbad, Taucher wollen eine wasserfeste PC Games. Ein konsequentes Auswerten Ihrer und meiner Ideen wür-

de unserem Magazin einen Umsatz bescheren, der nur noch von der Bibel übertroffen wird. Nur eine Sache bereitet mir immer noch Kopfschmerzen: Es gibt so viele Katzenbesitzer, aber der Versuch, für diese überaus verbreitete Käufergruppe eine tote Maus beizulegen, scheiterte immer bereits im Ansatz. Vielleicht finden wir ja zusammen eine Lösung.

1995

Hallo Rainer,

du hast mindestens zwei Groupies. Auch ich gratuliere zum 5. Geburtstag und finde die Zeitschrift sehr gut. Die Leserschaft besteht nicht nur aus Kids. Es gehört auch eine brillentragende Alte dazu, die sich nachts die PC Games des schlafenden Sohnes ausleiht und versucht, bei Lampenlicht die ohnehin viel zu kleine Schrift trotz der Blendeffekte zu erkennen. Ist es möglich, zugunsten dieser Minderheit auf ein reflexionsärmeres Papier zurückzugreifen?

M. FUSS

Leider müssen Sie sich den Vorwurf gefallen lassen, das Wirkungsprinzip der PC Games noch nicht ganz verstanden haben. Selbstverständlich denken wir an Leute wie Sie – unser ganzes Produkt wurde ja von namhaften Psychologen auf Ihre Bedürfnisse abgestimmt! Als „Kinderablenkhilfe" packen wir stets die CD dazu. Unweigerlich wird Ihr Sohn von den Mustern der CD angezogen werden und sofort das Bedürfnis verspüren, diese CD in ein dafür vorgesehenes Laufwerk zu transferieren. Hier setzt der eigentliche Trick ein! Während dieser Tätigkeit werden durch die Hautporen Ihres Sohnes (garantiert unschädliche!) Substanzen aufgenommen, welche die Synapsentätigkeit der linken Hirnhälfte forcieren und Ihren Sohn dazu bringen, über einen längeren Zeitraum hinweg mit Maus und/oder Joystick aufs Heftigste zu hantieren. Sein Sichtfeld schränkt sich während dieser Phase auf Monitorgröße ein. Das sollte Ihnen genug Zeit und Muße geben, die PC Games bequem, unbemerkt und ungestört in Ihrem Lieblingssessel zu konsumieren, wo es an Ihnen liegt, für optimale Bedingungen zu sorgen. Ich persönlich empfehle dazu indirekte Beleuchtung von links hinten, frischen Kaffee und ein paar Kekse.

1996

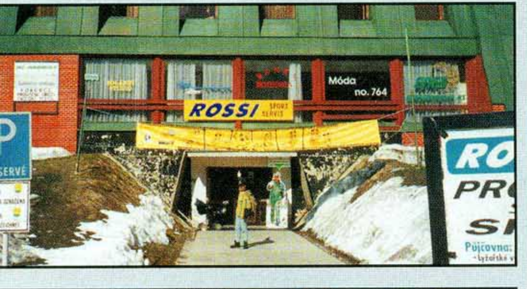
Hallo Rainer!

Als motorradfahrender Leser der PC Games hab ich mich doch arg über deine „Begrüßung" eines Unter-250-ccm-Krad-Fahrers gewundert. Was ist mit den 125-ccm-Motocrossies, wie ich einer bin? Wir brauchen nicht einmal eine feste Piste oder einen direkten Weg, um 180 km/h zu fahren! Bis du schon mal mit 2,3214 Kilo Lehm im Gesicht durch einen Wald gefah-

ROSSIS RUMPELKAMMER

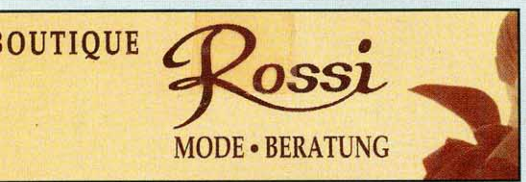












LESEREINSENDUNGEN Hier eine kleine Auswahl an Bildern unserer Leser, die es schafften einen echten Rossi abzulichten.

ren ? Das treibt das Adrenalin. Es macht auch keinen Sinn, uns anzuspucken, wir sind Dreck gewöhnt. Also hör auf, so ein Benzin zu reden. Der Rest deiner Definition ist übrigens vollkommen richtig. Zwei-Finger-Gruß:

KAWAKNACKI

Die merkwürdige Begrüßung der Klein-Kraft-Rad-Fahrer habe nicht ich erfunden – ich bin selber in meinen Anfangsjahren (nein, ich sag jetzt nicht, vor welchem Krieg das war) aus genau demselben Grund von den echten Bikern als minderwertiges Gezücht behandelt worden. Eine ganz besondere Fraktion seid dabei aber wirklich ihr „Stoppelhopser“. Da ihr euch auf der Straße ungeliebt fühlt, weicht ihr ins Gelände aus. Nicht wie wir, weil uns kurzzeitig die Straße ausging (und um einem Ende als Organspender zu entgehen), ein kurzer, aber heftiger Ausflug ins Gebüsch angeraten war, sondern weil Feld, Wald und Flur euer natürlicher Lebensraum ist. Dabei wären natürlich mehr als 125 ccm hinderlich, da jedes Schlammloch zum Verweilen einladen würde. Zudem ist eure Leidensfähigkeit schon legendär. Sieh nicht alles so verkrampft. Wir treffen uns auf der Straße. Nur eines noch: Sei ehrlich – 180 km/h erreicht deine Einzylinder-Kreische doch nur, wenn man sie von einer hohen Brücke wirft, oder?

1997

Hallo Rainer! Gestern erreichte die neue PC Games endlich auch meinen Briefkasten. Die obere CD war doch glatt in der Mitte durchgebrochen. Das war unter Garantie die Postbotin. Bei irgendeiner Ausgabe hatte ich durch Zufall gesehen, wie eine Postbotin versuchte, die PC Games in den Briefkasten zu stekken (unserer ist dummerweise rund). Du kannst dir ja sicherlich vorstellen, wie das aussah.

THOMAS

Liebe Frau vom Zustelldienst: Hat Ihnen heute schon jemand gesagt, wie gut Sie aussehen? Nein? Kein Wunder. Der Blick unseres Kunden war von Tränen umflort und konnte Ihren erfreulichen Anblick nicht würdigen. Sollten Sie nach dem Grund der Tränen fragen – und eine so liebenswürdige Frau wie Sie wird das sicher –, kann ich es Ihnen im Groben umreißen. Längliche, viereckige Gegenstände (zum Beispiel Zeitschriften wie die unserige) passen in runde Öffnungen nur unter Anwendung physischer Gewalt. Voll der Bewunderung, wie Sie so eindrucksvoll Anmut und rohe Kraft verbinden können, muss ich Ihnen jedoch mitteilen, dass Ihre zweite Eigenschaft gänzlich inkompatibel zu unseren zerbrechlichen CDs ist, die in ebendiesen Zeitschriften enthalten sind. Leider sind wir bisher nicht in der Lage, Ihrem berechtigten Wunsch nach biegsamen CDs nachzukommen. Würden Sie besagtes Magazin eigenhändig im Hause abgeben, könnten Sie mehr Menschen mit Ihrem Anblick erfreuen, unserem Kunden die Tränen und uns eine (für uns) teure Reklamation der CD ersparen. Im Falle der Nichterreichbarkeit besagter Person kann ich Ihnen versichern, dass auch die Nachbarn den Umschlag gerne entgegennehmen, vor allem wenn er auf so charmante Art ausgetragen wird. Dank Ihrer hervorragenden Ausbildung werden Ihnen sicherlich mehr Möglichkeiten geläufig sein, ein Magazin samt Inhalt unbeschädigt dem Empfänger zuzustellen.

1998

An den lieben Rossi: Neulich kam mir eine tolle Idee! Auf mit dir ins Tonstudio (du darfst deine Bikerkumpel mitnehmen!) und grölt doch einfach ein bisschen ins Mikrofon. Mit politischen Parolen wie „Ohne Unterhose gegen die Gewalt!“ kannst du deine wohltätige Ader beruhigen und um Geld zu verdienen, empfehle ich etwas seichtere Muse wie: „Ich bin so schön, ich bin so toll, ich bin Rainer auf Alkohol!“ Ich grüße dich,

NORBERT

Deine Anrede verursachte ratlose Blicke bei uns. An wen sollte diese Mail gehen? Da wir keinen „lieben Rossi“ gefunden haben, nimmst du hoffentlich auch mit meiner Antwort vorlieb. Schon mehrmals küssten meine Träume von Merchandise-Artikeln den harten Boden der Realität. Man denke nur an die PC Games mit kostenlosem Schokoriegel, die legendäre (nichtsdestotrotz unverkäufliche) Rossisocke oder den RRRR (Rossis Rattenverleih – Rent a Ratz). Ich befürchte, dass auch deine Idee, so putzig sie auf den ersten Blick auch wirken mag, weniger haltbar als eine Seifenblase in einem Raum voller Katzen ist. Zudem ist dir noch ein entscheidender Denkfehler unterlaufen! Sollten meine Kumpels wirklich mit ins Studio kommen, findet man unmittelbar danach bestimmt kein funktionstüchtiges Mikro mehr – und vielleicht nicht einmal mehr ein Tonstudio.

Die Best of Leserbriefe 1999-2002 finden Sie auf pcgames.de

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IHRE ANSPRECHPARTNER

Chefredaktion (V. i. S. d. P.)
Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche rund ums Heft:
chefredaktion@pcgames.de



Petra Maueröder [pm@pcgames.de] Strategie
Wer **Warcraft 3**, **Age of Empires 2**, **Anno 1602**, **Die Sims** und **Rollercoaster Tycoon** als Lieblingsspiele aufführt, kann eine gewisse Leidenschaft fürs Aufbauen, Handeln, Managen und Strategien-Austüfteln nicht verhehlen.



Christian Müller [cm@pcgames.de] Action, Online
Fühlt sich in Ego-Shootern und im Quakenet zu Hause, empfindet den Ausdruck „Killerspiele" als Unwort des Jahres und bereitet sich schon darauf vor, bald Kids-Software unter die Lupe zu nehmen.

Redaktion
Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu einzelnen Artikeln haben, dann können Sie sich direkt an die jeweiligen Redakteure wenden:



Harald Wagner [hw@pcgames.de] Action, Simulation
Fliegt geheime Flugzeugprototypen, fährt Dampflokomotiven und lenkt Rennwagen. Wenn er dabei noch einen Raketenwerfer auf der Schulter hat und dem Sperrfeuer gegnerischer Terroristen trotzt, ist die Welt für ihn in Ordnung.



Rüdiger Steidle [rs@pcgames.de] Strategie, Action
Hat Hexfeld-Kacheln im Bad, Aufmarschpläne im Wohnzimmer und Flugzeugposter in der Küche. Wenn er nicht gerade Pixelsoldaten herumkommandiert, stürmt er Geiselnahmen auf cs_militia oder dreht Loopings in einer IL-2.



Thomas Weiß [tw@pcgames.de] Abenteuer, Action
Hat Menschen genauso lieb wie Orks, Nachtelfen und Untote. Was er nicht lieb hat: dreh- und zoombare Umgebungen. Deswegen spielt er vor allem Shooter. Als beruhigender Gegenpol müssen gelegentlich Rollenspiele herhalten.



Jochen Gebauer [jg@pcgames.de] Abenteuer, Strategie
Hat seinen Schreibtisch zum Dungeon erklärt und sucht dort nach magischen Schwertern und guten Rollenspiel-Storys. Wird nur selten fündig und reagiert sich ab, indem er der **Gilde**-Konkurrenz Schlägertrupps auf den Hals hetzt.

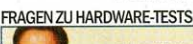


Rainer Rosshirt [rossi@pcgames.de] Leserbriefe
Der einzig wahre Yeti der Spieleszene existiert wirklich: Seit Anbeginn der PC Games hilft der Leserbriefonkel verzweifelten Lesern, erschreckt kleine Kinder und bringt den TÜV Bayern zur Verzweiflung.

FRAGEN UND ANREGUNGEN ZUR HEFT-CD/-DVD



Jürgen Melzer (Leitung) [cd@pcgames.de]



Redaktion CD: Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen

FRAGEN ZU HARDWARE-TESTS



Bernd Holtmann [hardware@pcgames.de]

FRAGEN ZU TESTCENTER UND BENCHMARKS



Sascha Pilling [technik@pcgames.de]

FRAGEN, ANREGUNGEN UND KRITIK RUND UM DIE PC-GAMES-WEBSITE



Stefan Bringewatt [sb@pcgames.de]

TIPPS&TRICKS-EINSENDUNGEN (KURZTIPPS, KOMPLETTLÖSUNGEN ETC.)

Florian Weidhase (Leitung) [tipps@pcgames.de]
Telefax: 0911-2872-200

Redaktion Tipps & Tricks: Stefan Weiß, Ralph Wollner

WWW.PCGAMES.DE
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Leitung), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Robert Schulz, Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog
Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Andert, Claudia Brose
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Florian Hannich, Paul Krügel, Rene Weinberg
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 341
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigenberatung:
Ina Willax (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: ina.willax@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: Telefon: +49 -911/28 72 261
ISDN Mac: Telefon: +49 -911/28 72 260

Es gelten die Mediadaten
Nr. 15 vom 01.10.2001

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
PC Games kostet im Abonnement mit 2 CD-ROMs und DVD € 55,20 (Ausland € 68,40).
Zusätzlich mit Vollversion € 104,40 (Ausland € 117,60)

Kundenservice:
Computec Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: -5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games (2 CDs + DVD) € 64,20
PC Games Plus € 116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games CD
ISSN 0947-7810 VKZ B59853

PC Games DVD
ISSN 0947-7810 VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

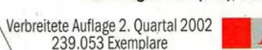
In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:







Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg



Verbreitete Auflage 2. Quartal 2002
239.053 Exemplare

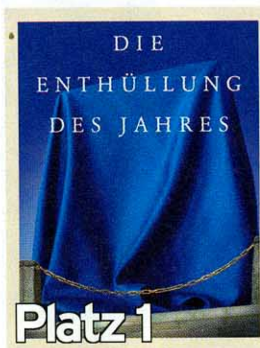


Ermittelte Reichweite
1.130.000 Leser

INSERENTEN

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete (siehe Seite 183).



Platz 1
Anno 1503 (Sunflowers)



Sabine Kaiser, Marketing Mangerin bei Sunflowers

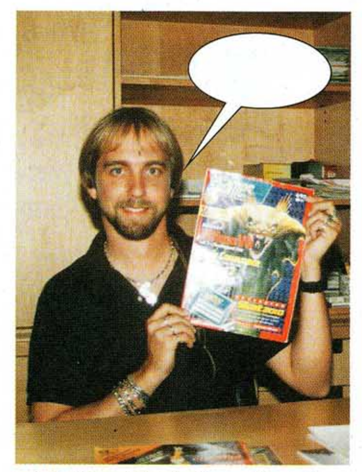
Gerechnet haben wir mit dieser hohen Resonanz nicht, aber natürlich freuen wir uns dass den Lesern die Anzeigenkampagne gefallen hat. Der Kernpunkt der Anzeige ist, dass **Anno 1503** im Oktober erscheint und das meisterwartete PC-Spiel ist. Nach dem Feedback der Fans, warten viele sehnsüchtig auf **Anno 1503**. Mit der Kampagne soll darauf hingewiesen werden, dass das Warten jetzt ein Ende hat. PC Games hat durch die Berichterstattung einen großen Anteil bei der Erreichung der Kampagnenziele. PC Games ist für Sunflowers ein wichtiges Medium in Bezug auf die Kommunikation mit den Lesern. Deshalb sind weitere Anzeigenkampagnen in diesem Jahr geplant.

Platz 2
Hitman 2 (Eidos)

Platz 3
Medieval Total War (Activision)

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats September?



JUHU! Ultima-Schöpfer Richard Garriott freute sich 1993 über das Ultima-7-Titelbild.

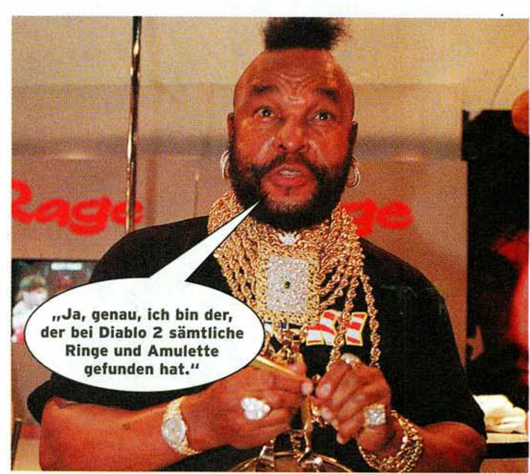
Fehlt eigentlich nur noch der Helm, dann ist das Set komplett: Die „Goldene Bärenkraft-Kette der Würgung" (Geschicklichkeit -5, Kraft +2) hat Mr. T vom A-Team offenbar schon – fehlt nur noch der passende Spruch. Den lieferte uns Christian Zeitler aus Friedenfels und staubt damit das aktuelle PC-Games-Spielepaket ab – herzlichen Glückwunsch! Wir freuen uns auf Ihre Vorschläge zum Jubiläums-Schnappschuss.

Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth

E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Website: www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 20. September 02. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



ALLES GOLD, WAS GLÄNZT Mr. T verdient ohne Zweifel das Prädikat „Jäger des verlorenen Schatzes" – wir gratulieren!

Am 02. Oktober erscheint die PC Games 11/2002

Diesmal schon am Dienstag!

Hits im Test

Sie wollen's also wirklich wissen? Ob **Rollercoaster Tycoon 2** die „2" zu Recht trägt? Was **Stronghold Crusader** taugt? Ob **NHL 2003** das Eis zum Schmelzen bringt? Ob **Raven Shield** genauso spannend ist wie ein Tom-Clancy-Roman? Kein Problem: In PC Games 11/02 steht's!

Messe-Nachlese

Traditionell nutzt Blizzard die Londoner ECTS zur Ankündigung neuer Spiele – zuletzt **World of Warcraft**. Auch 2002? Außerdem berichten wir von der Leipziger Games Convention – erleben Sie Bruce Shelley & Co. im Video-Interview!

Anno 1503

Mitte Oktober wird der Anblick der verführerischen **Anno**-Planke Hunderttausende dazu veranlassen, dem Händler ein Beutelchen güldener Taler auszuhändigen und eiligen Schrittes an den heimischen PC zu spurten. Doch halt – ist die Grafik angesichts der langen Entwicklungszeit eigentlich noch state-of-the-art? Wird das Aufbau-Spiel durch die zusätzlichen Militäreinheiten nicht zu kampflastig? Kommen Einsteiger mit der enormen Komplexität wirklich klar? Haben die Designer die Verschiebung dazu genutzt, den Fans ein bugfreies Vergnügen zu bereiten? Und haben die ausgewählten „PC-Games-Bugbuster" beim Probespielen in letzter Minute doch noch Fehler entdeckt? Antworten auf diese drängenden Fragen inklusive großem **1602-1503**-Vergleich, Testcenter, einem interaktiven Test auf DVD, extralangem Video auf CD, Bugbuster-vor-Ort-Bericht und einer Fülle an Kniffen – all dies in PC Games 11/02!

UT 2003

Dauerfeuer im Dauertest: Knackt der Weltklasse-Shooter die 90-%-Marke oder nicht? In Ausgabe 11/02 stehen alle Stärken und Schwächen des Spiels. Plus: Was sagen Turnier- und Clan-Spieler zu **UT 2003**? Voraussichtlich auf CD/DVD: die spielbare Demo.

Tipps & Tricks

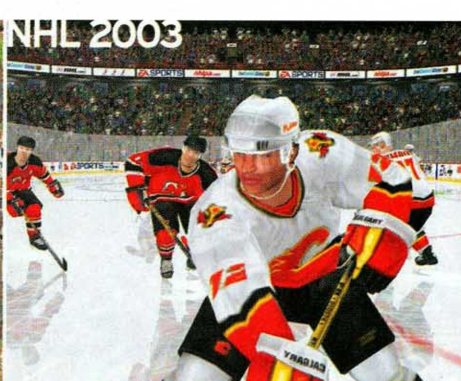
Zuckerrohr oder Hopfen? Baum- oder Schafwolle? Alle **Anno 1503**-Fans dürfen sich auf unverzichtbare Profi-Tricks freuen – Ihr Volk wird Sie auf Händen tragen. Außerdem im T&T-Teil: **UT 2003**, **Rollercoaster Tycoon 2**, **Raven Shield**.



UT 2003

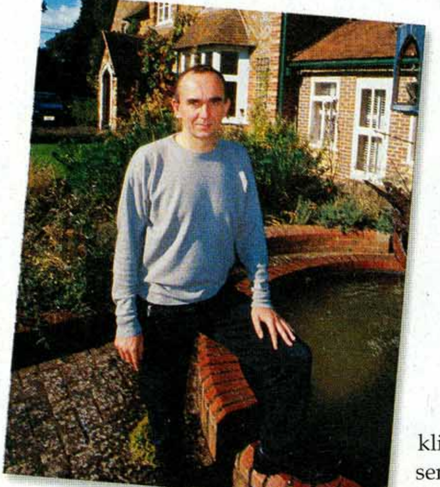


Anno 1503



NHL 2003

Was macht eigentlich ... Bullfrog?



SPIELE-GURU Peter Molyneux ist einer der beiden Bullfrog-Gründer.

Populous, Dungeon Keeper, Theme Park, Magic Carpet - das war einmal. Nach dem Absprung von Oberfrosch Peter Molyneux **trocknete der Innovations-Sumpf aus.**

Glaube versetzt Berge: Sobald man mit Mausklicks die Landschaft hebt und senkt, beginnen kleine Männchen mit dem Bau von Gebäuden. Je besser man es mit seinen Schützlingen meint, desto mehr Glaubenskraft (Mana) spenden sie. Mit Mana löst man wiederum Flutwellen, Erdbeben und Vulkane aus – und triezt so die Konkurrenz: **Populous**, das erste „God-Game", ist ebenso schlicht wie ergreifend und verzückt 1989 Millionen von Strategie-Fans. Entwickelt wird es von einem kleinen britischen Programmiererteam rund um einen gewissen Peter Molyneux. Es folgen **Powermonger** (1990), **Populous 2** (1991), der Endzeit-Taktikknüller **Syndicate** (1993), das Freizeitpark-Aufbauspiel **Theme Park** und der „Fliegende Teppich"-Shooter **Magic Carpet** (beide 1994). Als Molyneux die Firma ein Jahr später an EA verkauft, ist er zwar ein gemachter Mann, aber nicht glücklich. Statt Spiele zu designen, muss er sich fortan mit Business-Plänen und Bilanzen herumschlagen. **Dungeon Keeper**, ein schwarzhumoriges Echtzeit-Strategiespiel, markiert 1997 den Höhepunkt der Bullfrog-Story. Bis zu diesem Zeitpunkt gilt das Firmengebäude im Londoner Vorort Guildford als Brutstätte für wegweisende Spiel-Ideen, danach gleicht Bullfrog mehr einer Legebatterie für müde 3D-Aufgüsse früherer Erfolge: **Populous 3**, **Dungeon Keeper 2**, **Theme Park World**. Kein Wunder, dass Bullfrog inzwischen komplett in Electronic Arts integriert wurde; die verbliebenen Programmierer, Level-Designer und Grafiker arbeiten mittlerweile im mondänen EA-Europa-Hauptquartier in Chertsey vor den Toren Londons an Harry-Potter-Spielen.
Auch wenn seit 1999 kein Spiel mehr mit dem Ochsenfrosch-Logo erschienen ist, genießt Bullfrog nach wie vor großes Ansehen: Laut einer PC-Games-Umfrage wünscht sich jeder Dritte eine **Dungeon Keeper**-Fortsetzung. In anderen Firmen lebt der Geist früherer Zeiten weiter: Der Bullfrog-Ableger Mucky Foot produzierte vor zwei Jahren mit **Startopia** ein „**Dungeon Keeper** im All". Molyneux-Zögling Demis Hassabis tüftelt als Chef der Elixir Studios immer noch an **Republic**. Molyneux selbst? Der hat sich 1997 – zehn Jahre nach der Bullfrog-Gründung – einige seiner talentiertesten Mitstreiter geschnappt, in Guildford die Lionhead Studios aufgemacht und **Black & White** erfunden. Im Interview äußert sich Richard Leinfellner, viele Jahre bei Bullfrog und heute Vize-Chef des Londoner EA-Studios, zum Stand der Dinge.

PC Games: Team aufgelöst, Website Brachland, neue Titel Fehlanzeige: Warum gibt es Bullfrog de facto nicht mehr?
Leinfellner: „Falls uns die richtige Idee einfällt, werden wir ein neues Spiel im Bullfrog-Stil veröffentlichen."
PC Games: Warum ließ Bullfrogs Innovationskraft nach Molyneux' Rückzug schlagartig nach, wie lustlose Fortsetzungen à la **Theme Park World** zeigen?
Leinfellner: „**Theme Park World** hat mehr verkauft als einige der weniger zugänglichen Spiele früherer Jahre – also wurde es vom Massenmarkt angenommen. Viele innovative Produkte sind das Resultat von Teamwork und Peter war ein Teil eines solch großartigen Teams. Viele davon arbeiten jetzt an Spielen wie **Harry Potter 2**."
PC Games: Die offiziellen Websites zu **Populous** und **Theme Park** sind bereits vom Netz – das endgültige Aus für diese Serien?
Leinfellner: „Nicht im Geringsten – falls wir coole Ideen haben, werden wir sie weiter verfolgen."



POPULÄR Mit dem legendären Populous begann 1989 die Bullfrog-Erfolgsstory.

PC Games: Gibt es Pläne für ein **Dungeon Keeper 3**?
Leinfellner: „Zurzeit nicht."
PC Games: Wer vom Bullfrog-Team ist noch an Bord?
Leinfellner: „Rund die Hälfte."
PC Games: Wie ist es zu erklären, dass der Name Bullfrog immer noch einen guten Ruf genießt, obwohl unter dieser Marke seit Jahren kein Spiel mehr erschienen ist?
Leinfellner: „Die Leute haben sehr nostalgische Erinnerungen an Spiele aus zurückliegenden Jahren. Und nachdem viele mit Bullfrog-Spielen aufgewachsen sind, erinnern sie sich besonders gern daran."
PC Games: Wann geht www.bullfrog.co.uk vom Netz?
Leinfellner: „Kann ich derzeit nicht sagen."
PC Games: Gibt es Überlegungen, die Rechte an andere Publisher oder Entwickler-Teams zu vergeben?
Leinfellner: „Derzeit gibt es bei uns keine entsprechenden Pläne, aber ich bin immer dankbar für Vorschläge."

Wenn Sie wissen möchten, was aus bekannten Entwicklern, Programmierteams oder Spielen geworden ist – schreiben Sie uns unter dem Stichwort **„Was macht eigentlich ...?" (E-Mail: was-macht-eigentlich@pcgames.de)**. Wir recherchieren die Hintergründe und nehmen Kontakt mit den Machern auf.











FIREFLY
GATHERING OF DEVELOPERS
A TAKE-TWO COMPANY

Was für ein Tor!

Ob er den Pfosten wohl
auch so schön trifft?

Für alle, die kein langweiliges Leben führen: www.allianz.de/gofuture . Wenn man schon wie ein Amateur spielt, sollte man sich wenigstens wie ein Profi absichern. Versicherungs-, Vorsorge- und Vermögenspakete für alle bis 25 Jahre finden Sie zu attraktiven Angeboten unter: www.allianz.de/gofuture



Versicherung Vorsorge Vermögen